



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

Engenharia

Imagens Utópicas

Da Cidade à Arquitectura

Pedro Samuel Farinha Martins

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em

Arquitectura

(ciclo de estudos integrado)

Orientador: Professor Doutor Miguel João Mendes Amaral Santiago Fernandes

Covilhã, Janeiro 2015

Prefácio

Desde sempre me lembro de me perguntar de que forma funcionava o mundo como o vemos e não de outra forma. Entre constantes "Porquês", fui crescendo mas as perguntas continuaram a acumular-se. Destas constantes perguntas surgiam utopias, realidades que apenas existiam na minha mente, que nunca veriam forma ou realidade. O contributo destas durante o meu percurso académico foi uma constante, permitindo que atacasse cada desafio com novos olhos e uma perspectiva diferente do que era possível realizar. Estas construções mentais transformaram-se num desejo, que acabaram por materializar este trabalho final de curso, um agradecimento a inúmeras inspirações e criações de um percurso único e pessoal. Acreditando no arquitecto como criador e no seu potencial quando inspirado para elevar os sentidos a um novo plano e desenho como elemento de representação e de materialização de pensamentos e realidades, este trabalho será um chamamento a todos os que sentem que o mundo não lhes permite explorar todas as suas capacidades e que se sentem trancados sobre o plano da realidade. O arquitecto deve ter a necessidade de criar, deve manter a curiosidade e o desejo de pensar. Nunca deve desistir de procurar o inalcançável. Este trabalho irá então procurar o impossível e a utopia, procurando qual o papel desta, onde esta existe e como esta pode influenciar o arquitecto e o que este constrói, através da escrita, do desenho e da materialização da mente.

Resumo

A Utopia é uma idealização de uma sociedade perfeita, como tal esta pode ser uma ferramenta mental que o arquitecto deve utilizar nas suas concepções arquitectónicas, um exercício tanto de *brainstorm* como de avaliação das consequências das suas criações sobre o espaço e a sociedade. Na criação utópica interessa-nos o impossível, o que teria sido se não houvesse limites, desta forma podemos levar as construções ao limite e ver a reacção da sociedade e da envolvente.

Aqui analisaremos as questões que a utopia nos apresenta ao retirarmos os limites naturais nas construções, permitindo a materialização mental de inúmeros mundos imaginários. No entanto, não só a arquitectura faz uso desta ferramenta, outras disciplinas transportam ideias e conceitos através da utopia, criando experiências únicas e favorecendo o producto final. Da mesma forma que a arquitectura pode ser inspirada pela utopia, esta pode também ser moldada por criações de outras disciplinas, criando um ciclo simbiótico entre inspirador e inspirado. A utopia torna-se numa ferramenta ao dispor do arquitecto, que acompanhada pelo desenho e a representação permite materializar ideias que de outra forma nunca seriam partilhadas e discutidas. Esta ferramenta está presente para o arquitecto poder ultrapassar desafios e obstáculos toldados pela normalidade e pelo preconceito, oferecendo-lhe uma maior flexibilidade mental. Este evitar da estagnação permite a criação de locais verdadeiramente únicos e criativos, evitando cidades e sociedades paradas no tempo, que acabam por morrer devido à falta de modernização. A criação utópica torna-se num jogo de acção-reacção, em que o arquitecto tenta prever a transformação da sociedade com a introdução conceitos e ideias estranhos aos ecossistemas a que estamos habituados.

Palavras-chave

Utopia, Cidade, Arquitectura, Representação, Expressão, Cinema.

Abstract

Utopia is the idealization of a perfect society, as such, it can be regarded as a mental tool which the architect must use in its architectural conceptions, an exercise used for brainstorm and the evaluation on consequences of their creations about space and society. In a utopist creation, the impossible is that matters, what would happen if there were no limitation, so we can push construction to the limit and see its reaction on the society and its surroundings.

Here we'll be able to analyze the questions that an utopia presents us by removing the natural limits of constructions, allowing the mental materialization of several imaginary worlds. However, architecture isn't the only beneficiary of this tool, several other subjects transfer ideas and concepts through an utopia, creating unique experiences and enhancing the final product. The same way architecture can be inspired by utopias, it can also be shaped by another subject's creation, allowing a symbiotic cycle between inspiration and inspired. Utopia becomes a tool available to the architect, that when followed by drawings and representations allows us materialize ideas that would otherwise never be discussed and shared. this tool exists for the architect to overthrow challenges and problems that appear on through stagnation and prejudice, offering a higher mental flexibility for every situation. This avoids the ordinary, allowing the creation of areas truly creative and unique, avoiding cities and societies to stop in time, who eventually die due to their lack of modernization. The utopist creation becomes a game of action-reaction, where the architect tries to control the transformation of societies with the introduction of concepts and ideas foreign to the ecosystems that we are blindly used to.

Keywords

Utopia, City, Architecture, Representation, Expression, Cinema.

Índice

Capítulo 1	1
1.1 Relevância da Temática.....	2
1.2 Metodologia.....	3
1.3 Estrutura.....	3
Capítulo 2	5
2.1 Introdução.....	6
2.2 Questões que levam a uma viagem impossível.....	7
2.3 Utopia: vários mundos, várias disciplinas	8
Em Séries de Televisão:.....	12
Em Video-Jogos:.....	13
2.4 Uma Ferramenta para um Desafio.....	14
2.5 Útopia X Distopia.....	14
2.6 Útopia Metropolitana	15
Capítulo 3	16
3.1 Rede-Arquipélago	17
Ilha e o seu Dono.....	17
Medidas certas.....	17
Isolamento	17
Auto-Suficiente	18
A Porta.....	18
A Rede	19
A Anti-cidade.....	19
3.2 Superfícies caminháveis	22
A Superfície	22
A Gravidade.....	23
Mudanças.....	23
Recriação do Horizontal	24
Cidade Percurso	25
3.3 Sala-pólis	27
Consumir em Sociedade.....	27

A Sala.....	27
Várias Salas.....	28
Cidade Transformável.....	28
Mudança e Memória.....	29
3.4 Dunas Metropolitanas.....	31
Sobre um mar de Areia.....	31
A Duna e a Luz.....	31
Colecionadores de Ideias.....	32
A Alma e a Sabedoria.....	33
3.5 Cidade Silêncio.....	35
O Som e os Gestos.....	35
Ouvir o Silêncio.....	36
Reverberação e Criação.....	36
Sublime e Fluido.....	37
Mais que Paisagem.....	38
3.6 Metrofusão.....	40
Cultura Importada.....	40
Dia de Nada, Dia de Tudo.....	41
Extravagância.....	41
Não-Identidade.....	42
3.7 Cidade Módulo.....	44
As Memórias.....	44
O Hexágono.....	45
Transformação.....	46
Adaptação.....	47
3.8 Cidade na Árvore.....	49
A Casa da Árvore.....	49
Metrópole Hierarquizada.....	51
Multi-Cidade.....	54
Pirâmide social.....	55
3.9 Inter-Pontes.....	57
Ligações.....	57
Dois planos.....	58
Global e Local.....	59

Reavaliação de Fronteiras	60
Capítulo 4	62
5. Bibliografia	69
Filmes	69
Séries de Televisão	70
Video-Jogos	70
Referências Web	71
Lista de Figuras.....	71

Capitulo 1

INTRODUÇÃO

Capítulo 1 - Introdução

"O progresso não é senão a realização das utopias." - Oscar Wilde

A utopia será sempre a procura de um desejo, muitas vezes encontrada numa fraqueza, torna-se num escape da realidade, um viajar pelo irreal e intemporal. No entanto, durante esta procura impossível encontra-se uma peça que nos guia para a solução do problema que originou esta viagem. A utopia morre e dá espaço à evolução, mas a ideia permanece. Utopia e ideia estarão sempre ligadas, e quando o que a torna impossível e inalcançável desaparece, esta transporta a sua ideia, ganha forma e materializa-se. Assim, cada utopia detém em si um projecto com potencial ilimitado.

1.1 Relevância da Temática

Com a pressão da economia e a necessidade de se construir rápido e depressa, o arquitecto muitas vezes perde-se, acabando por praticar arquitectura sem alma nem essência, retirando todo o valor à construção e ao prazer de viver, outras vezes simplesmente o arquitecto acomoda-se, perde o sentido de procura e descoberta, a renovação de ideias e a inspiração transforma-se em rotina, onde cada obra é igual à anterior.

É através deste desprazer de praticar arquitectura que nasce esta dissertação. É necessário demonstrar que a arquitectura navega connosco, e a inspiração rodeia-nos. É apenas preciso estar-se disposto a receber os estímulos exteriores e combater a normalidade e o atrofio. Para se praticar, uma caneta e um pensamento basta, através do desenho uma infinidade de objectos e ideias estão à nossa mercê para serem transformados e idealizados. "Parar é morrer", é um provérbio português que cada vez se torna mais real, num mundo em que nós precisamos de nos distinguir para sermos reconhecidos, cada vez é mais necessário inovar e renovar.

O arquitecto como criador de ambientes e espaços, influencia e altera ecossistemas através da construção, como tal este torna-se tanto criador como espectador, acabando por ver a reacção da sua acção e as influências que esta oferece. Isto deve obrigá-lo a reflectir antes de cada projecto, e a analisar o que cada promenor tem a oferecer, e como este afecta o ecossistema. O arquitecto torna-se um verdadeiro estratega que molda a realidade, e procura a utopia.

1.2 Metodologia

Na primeira fase trata-se da análise da utopia, em que consiste pensar sobre qual o seu contributo para a arquitectura, de que forma esta pode moldar projectos e ideias. Procurar-se-á várias referências em meios visuais como o cinema e a televisão, que possam demonstrar a transformação da arquitectura através da criação de mundos ou utopias que se baseiem em mundos diferentes ao que estamos acostumados.

A segunda fase envolve encontrar várias utopias distintas que demonstrem o papel da utopia na criação de ideias e na transformação de ambientes através de um *bainstorm*, levando à selecção das mais relevantes.

De seguida cada uma será estudada e avaliada sobre a sua influência sobre o mundo criado. De que forma estas moldam a realidade a que estamos habituados, desde a escala global à individual.

Na última fase pretende-se materializar as utopias, para isso recorre-se ao desenho e à maquete, que serão acompanhados pelo texto, permitindo uma leitura clara e entendimento completo de cada realidade apresentada.

1.3 Estrutura

Esta dissertação divide-se, então, em duas partes principais. Na primeira parte será analisada a temática da utopia, onde será estudado o papel desta e a sua relação com a arquitectura, o seu contributo nos meios visuais, destacando a influência na arquitectura, e por fim, utopia como ferramenta mental. Na segunda parte serão criadas várias concepções utópicas, geradas através de um tema chave na base da sua criação, onde cada uma será examinada individualmente, passando pela sua influência na arquitectura, na cidade, no indivíduo e na sociedade e materializada através de outras ferramentas como o desenho e a maquete.

Capitulo 2

ÚTOPIA

Capítulo 2 - Útopia

2.1 Introdução

"utopia, s.f. projecto ou sonho de uma sociedade e, por extensão, de um futuro desejável, mas tido por quimérico; concepção impossível de realizar-se; fantasia. Cf. ucronia. (Do gr. ou + tópos)." - Dicionário da Língua Portuguesa, 5ª Edição, Porto Editora, 1977, Porto.

A Utopia nasce do desejo de criar realidades perfeitas, nasce de um sonho de desejos que se acumulam na mente e criam um objectivo actualmente inalcançável. Seja devido à condição humana, económica, social, ou filosófica, nenhuma utopia chega à perfeição, retendo sempre falhas que serão aceites na mesma, moldando-a e dando-lhe carácter, história e presença num mundo que podia ser real se certas condições e requisitos fossem alcançados.

Utopias, mais que realidades perfeitas, são espaços de desejos que nunca serão materializados, mas que podem ser retidos na mente e transpostos através de métodos analógicos ou digitais. Esta transposição é uma falsa materialização, permite expandir ideias, partilhar e criar sementes criativas. Para o arquitecto esta semente criativa, depois de tratada, pensada e complementada com outros apoios metodológicos, pode ser uma ferramenta geradora de objectos arquitectónicos.

2.2 Questões que levam a uma viagem impossível.

Utopia é uma ferramenta útil para várias disciplinas, que possibilita a criação de espaços imaginários, permitindo assim estudar estes fenómenos. Fenómenos que remetem o arquiteto às seguintes questões, constantemente imprescindíveis: "Como seria se(...)?", para analisar concepções paralelas à realidade; "Porquê?", para entender um conjunto de acontecimentos, estabelecendo regras geradoras e alternativas; "Como será (...)?", tenta prever a evolução de um ou vários fenómenos através de uma análise contínua.

Estas questões tanto podem influenciar um pequeno detalhe, como podem organizar um projeto inteiro, dependendo do objectivo final, da formulação da pergunta e do exercício mental executado. A última fase desta metodologia precisa de prática e de ser treinada constantemente, através de estímulos sensoriais ou da mais pura imersão mental. Esta ferramenta, de um sonho de desejos, favorece inteiramente a Arquitetura, em elementos necessários à sua prática, em especial na criatividade. Aqui favorece-se o objecto com qualidades que se transpõem e inspiram, criando uma delicadeza e uma mensagem sensorial em cada aresta e cada ponto, onde se organiza uma variedade de pensamentos, inter e extra pessoais. O objecto transforma-se na voz do arquiteto, que comunica tanto com um indivíduo como para uma plateia, sobre a imagem de passado, futuro e presente, sobre Ideologia, o Homem e sobre a própria Arquitetura.

Cada Obra adquire uma identidade própria, uma posição no mundo, uma viagem de descoberta. Esta parte através da exploração espacial, corredores, salas, ruas, cada dimensão, cada canto cria um percurso, uma continuidade no espaço e tempo, transpondo-se para a mente, onde uma nova exploração é possível. Perguntas e respostas são formadas, os sentidos são amplificados e ambas a "descoberta", espacial e mental se unem em apenas uma experiência intemporal e individual.

Utopia é mais que a imaginação de um espaço, é uma reflexão onde é necessário ligar todas as componentes que a integram, Cidade, Habitação, Sociedade e Indivíduo. Estes detalhes precisam de ser pensados e analisados para que o mundo irreal criado se unifique, surgindo ou alterando um conjunto de regras que ordene o mundo final de forma diferente do que como o conhecemos agora, seja dobrando regras básicas da física, como a gravidade, ou detalhes mais simples, como a remoção de telecomunicações. Cada regra afecta o mundo inteiro, em várias áreas, cada detalhe uma mudança, e através de cada pensamento vamos reflectindo sobre o papel da Arquitectura.

2.3 Utopia: vários mundos, várias disciplinas

Mundos únicos, repletos de história, reflexão e ambientes estimulantes não são apenas um recurso usado na arquitectura como fonte de inovação, experimentação e desafios, várias disciplinas criam realidades impossíveis para seduzir e captivar o observador, sendo muitas vezes estas o ponto principal das mesmas. Disciplinas como a Filosofia, Literatura, Ilustração, Escultura, Música, Teatro, Cinema, Televisão e Vídeo-jogos recorrem muitas vezes a experiências utópicas. Algumas delas, especialmente através do meio visual, utilizam a disciplina da Arquitectura para materializar ambientes, como reflexo das regras utópicas em que se baseiam. É de destacar o Cinema e os Vídeo-jogos, dois meios de entretenimento que muitas vezes não só se aliam à Arquitectura para expandirem os seus mundos como contractam Arquitectos para criar e planear os espaços necessários para o desenvolvimento do argumento. Esta indústria recente que se tem desenvolvido com grande velocidade graças ao aparecimento dos computadores e de programas 3D, tem vindo a refinar os seus espaços e arquitectura, tornando-se obras primas muitas vezes não só pelo seu argumento único, como pelo mundo vivo credível.

O Cinema, Televisão e Video-jogos são meios de entretenimento de fácil acesso, que combinam Som, Imagem e Argumento, onde estas em sintonia criam imersão e credibilidade para um mundo fictício. Considerando estas três áreas são de destacar:

Em Filmes:

"2001: Odisseia no Espaço" (1968), pretende mostrar a Evolução filosófica do Homem, tecnologia, Inteligência artificial e extraterrestre, combinando uma forte trilha sonora com efeitos visuais bastante avançados para a altura em que foi realizado. O diálogo é muito escasso, permitindo o observador envolver-se nas imagens, som, espaços e concepção como um todo.

"Metropolis" (1968), Um dos poucos filmes europeus nesta lista, que apesar de ter 46 anos trata de temas bastante actuais e até intemporais. A expressão visual é forte e única, dando vida às cenas e ambientes criado no filme, destacando-se a retratação utópica em contexto futurista da torre de babel. Este demonstra uma preocupação na industrialização e mecanização de zonas urbanas, onde o sentimento é removido de qualquer método processual e criativo, tornando-se perceptível não só no argumento como na arquitectura do filme.

"Guerra das Estrelas" (1977), Uma colecção de 6 filmes onde o mundo expandiu os seus horizontes pelo universo, entrou em contacto com raças alienígenas, novas sociedades e tecnologia revolucionária. No decorrer da história vamos passando por vários mundos onde

cada um é único; sociedade, arquitectura, clima e indivíduos variam com bastante regularidade, não só são usados para desenvolver a história como para demonstrar realidades impossíveis, destacam-se em especial cidades que tenham uma metrópole onde naves espaciais circulam com grande frequência, criando uma arquitectura distinta, única e inspiradora.

"Blade Runner" (1982) Com uma temática complexa sobre a sociedade, cultura e humanidade, este filme demonstra-nos uma cidade futurista, evoluída e utópica, mas triste e depressiva. Sempre de ambiente escuro, combatido por luzes de neon de carros ou sinais de publicidade flutuantes, demonstra a queda de uma sociedade que caminhou longe para evoluir, só para chegar a um fim depressivamente evoluído. O filme demonstra este peso atmosférico através da luz e das grandes torres prediais que se serguem em direcção ao céu. Tanto a temática como a imagem do filme se mantêm bastante atual, apesar da sua idade.

"Tron" (1982), com nova adaptação com o nome de *"Tron: o Legado"* em 2010, demonstra um mundo virtual, contido numa máquina de videojogos, onde as pessoas virtuais têm sentimentos e vivem como as pessoas reais. Este ambiente futurista utiliza muito o neon, o preto e formas elegantes, criando um ambiente de sala de jogo na paisagem e ambiente deste mundo virtual. Demonstra também uma sociedade reflectida dentro do próprio jogo, que é organizada e suportada através do mesmo, onde uma parte é orgânica e a outra digital.

"Robocop" (1987), que teve uma reinterpretação em 2014, demonstra a nossa sociedade num futuro próximo, extremamente preocupada com a segurança e a justiça, demonstrando uma evolução tecnológica e social nessa direcção. Obtemos assim uma Arquitectura bastante evoluída em termos de robótica e segurança, sobre o pretexto de protecção sobre liberdade. A readaptação graças à Evolução do cinema e da tecnologia demonstra a ligação entre interfaces de interação entre homem, máquina e edifício, trabalhando as três partes como um todo. É também interessante verificar que em termos de evolução arquitectónica há uma clara mudança nos edifícios públicos e infraestruturas, no entanto as habitações pessoais da maior parte da população continuam praticamente intocadas e relação à actualidade.

"Akira" (1988), Um filme de animação japonês, claramente uma distopia futurista, onde vemos um tipo de arquitectura evoluída, mas de aspecto extremamente industrial e urbana, onde o metal é refinado, escuro ou vermelho, as formas reforçadas e exactas. No entanto, demonstra também um tipo de sociedade muito diferente da nossa, mais caótica, rápida, violenta e corrupta.

"Desafio Total" (1990), Passado em Marte; temos um filme de acção e bastante violento, que por de trás de toda a adrenalina é possível ver uma cidade desenvolvida toda em interiores. Uma vista futurista do que poderia um dia vir a ser uma colónia terrestre em

Marte. Na altura do filme era impossível e quase inimaginável, actualmente já poderá vir a ser uma realidade.

"12 Macacos" (1995), Um filme com algumas viagens entre o passado e o futuro, demonstrando uma rapidez na mudança arquitectónica através de eventos quase apocalípticos. Esta mudança cria um mundo onde a arquitectura é, apesar de desenvolvida, barbárica e crua, onde o metal é um material bastante recorrente, demonstrando assim a frieza deste mundo.

"Matrix" (1999), O mundo real é na verdade um mundo virtual, ilusório, estagnado em 1999, controlado por máquinas e computadores, permitindo aos humanos conscientes da condição deste mundo alterar o seu redor como se de um video-jogo se tratasse. No entanto, fora desse mundo virtual, o mundo evoluiu de uma forma mais mecânica onde as máquinas tomaram o controlo, interferindo na arquitectura e no planeamento do mundo à volta: o mundo ao invés de orgânico tornou-se maioritariamente mecânico.

"I.A. - Inteligência Artificial" (2001), Este filme tenta explorar a ideia de sentimentos numa máquina, dessa forma, envia-nos numa viagem com um robot de aspecto real, onde vemos um mundo bastante mudado. Em termos de Sociedade vemos duas partes divididas, uma parte a favor dos robots, outra contra, no entanto, nota-se que ambas as partes foram favorecidas pela evolução tecnológica. Toda a Arquitectura está mudada, as casas têm pouco detalhe, são trabalhadas através da forma, demonstrando uma clara inspiração no minimalismo.

"O Senhor dos Anéis" (2001), Uma trilogia, o único filme desta lista que nos demonstra um mundo em tempo medieval paralelo ao nosso, onde existem raças estranhas, magia e sociedades que pensam, funcionam e vivem de forma muito diferente da nossa. A Arquitectura de cada zona também é bastante diferente, reflectindo cada povo, cultura e raça no seu planeamento e nos seus edifícios. Os Humanos vivem em grandes cidades, majestosas, cheias de luz e bem organizadas, os Anões (criaturas baixas e fortes) moram em minas subterrâneas, cravadas em pedra e moldadas à sua fisionomia, os Elfos (altos, magros e ágeis) criam habitações elevadas em árvores, dando uma sensação de leveza e agilidade, os Hobbits (baixos e ligeiros) vivem em habitações semelhantes a tocas, formas orgânicas e muito ligadas à natureza são facilmente encontradas. Uma grande correlação entre Sociedade, Raça e Habitação é criada, dando identidade ao espaço em que cada criatura vive.

"Relatório Minoritário" (2002), Este filme trata de conceitos como destino, onde uma sociedade é controlada por unidades policiais que apreendem suspeitos através da adivinhação. Um mecanismo de justiça que prevê crimes antes de estes serem cometidos, promovendo deste modo a segurança. Aqui vemos que os meios de transporte e todos os locais públicos foram melhorados, criando um interface na rua que identifica o sujeito através

da retina. Isto permite criar uma realidade aumentada, especialmente entre arquitectura e indivíduo, onde cada mensagem é personalizada ao mesmo.

"Equilibrium" (2002), Aqui as emoções são removidas através de medicação. Os sentimentos são proibidos, criando um mundo desprovido de cor, de acessórios e de decorações. A lógica, o raciocínio e a eficácia são os valores da sociedade, o cinza a sua cor e a recta a sua forma. O homem é tratado como uma máquina, exacto e eficiente, tal como a sociedade em que vive, tudo o que seja ineficaz ou inútil é erradicado. O filme demonstra que o sentimento faz tanto parte da equação humana como o lógico, a arte e o belo são tão necessários como a ciência e o funcional. Durante o filme é notável o efeito na Arquitectura que é influenciada por ambas as mentalidades.

"Eu, Robot" (2004), Demonstra um futuro onde a robótica foi desenvolvida ao ponto de termos máquinas de aspecto humanoide, semi-conscientes, geradas através de três leis, mais uma vez, podemos ter mais uma perspectiva sobre a ideia de futuro onde a robótica e mecanismos robóticos estão extremamente desenvolvidos, alterando a forma de planeamento das cidades através da automatização de viaturas e transportes.

"Wall.E" (2008), Filme de Animação 3D, na primeira parte, encontramos o planeta Terra desabitado e abandonado por humanos, este mundo apesar de nos ser familiar é igualmente desconhecida. O Mundo está enferrujado, usado e sujo, falta-lhe manutenção, e apesar de toda a sujidade e castanho encontrado na paisagem devido à ferrugem, consegue-se observar que toda a maquinaria é tecnologicamente avançada, apesar de estar abandonada. Na segunda parte, encontramos uma nave-espacial que serve de casa e de cidade a um grande grupo de seres humanos; tecnologicamente desenvolvida, serve de habitáculo, tratando-se assim de um refúgio para a raça humana onde todas as suas necessidades são tratadas, infelizmente isto currompe a sociedade, tornando-a perguiçosa e inútil.

"A Origem" (2010), Este filme apesar de não ser utópico, pode ser uma boa fonte de inspiração para a mesma. Demonstra-se a habilidade de poder viver os sonhos, controlá-los e moldá-los, criando várias utopias dentro do sonho através da moldagem das leis da física. É extremamente interessante ver a concepção do sonho, e a alteração do mesmo, a experimentação através do pensamento, da geometria e da física, onde estas apesar de impossíveis, tornam-se credíveis graças à imersão e ao poder imaginativo da mente.

"Jogos Vorazes" (2012), um mundo dividido entre duas sociedades: a primeira, pobre, trabalhadora, dedicada, oprimida; a segunda: rica, cheia de entretenimento, liberal, futurista, onde valores como a aparência, o luxo e a exuberância reinam. É extremamente interessante observar a segunda parte, onde vemos uma arquitectura altamente influenciada por conceitos de luxo, moda, pessoas e aparência.

"*Divergente*" (2014), para evitar guerra e manter a paz, o mundo foi dividido em 6 facções, onde todas trabalham para um futuro melhor em conjunto. O filme demonstra várias facções com filosofias, valores, sociedades e arquitectura diferentes, onde estas reflectem a sua posição no mundo, dando-lhes um espaço seu, único, de fácil identificação.

Em Séries de Televisão:

"*Neon Genesis Evangelion*" (1995), uma animação japonesa de 26 episódios, com bastante conotação religiosa, onde a sociedade evolui em defesa, para se proteger de uma espécie alienígena, no entanto, vemos também que houve progressão na arquitectura, especialmente no que toca a interações entre casa-homem e o design da mesma interiormente.

"*Cowboy Bebop*" (1998), também uma animação japonesa de 26 episódios, onde a humanidade já explora o universo e está habituada a viajar no mesmo, a tecnologia e a sociedade mudaram bastante, no entanto, grande parte da nova tecnologia consiste em maquinaria, onde grande parte do que vemos em terra ou espaço é composto por materiais variados e cabos, dando um aspecto industrial a toda esta evolução espacial.

"*Firefly*" (2002), uma série de uma temporada, onde a humanidade se espalhou pelo universo, colonizando vários planetas. Isto fez com que a ideia de país desaparecesse, fazendo com que a cultura universal fosse uma mistura de várias culturas; Palavras Inglesas misturado com chinês, arquitectura industrial misturada com arquitectura indiana, sociedade ocidental com traços de oriente. Criando-se uma grande variedade de formas e materiais, tornando cada planeta único no seu ecossistema, sociedade e na sua Arquitectura.

"*Fringe*" (2008), contém 5 temporadas e no fim da 1ª temporada, prolongando-se até ao fim do enredo da série, temos contacto com uma realidade paralela, onde a história relata acontecimentos diferentes, afectando tanto a nossa evolução tecnológica como a social. A Arquitectura também é levemente afectada, muito devido à evolução de certas tecnologias e a falta de evolução de outras, torna a habitação daquela realidade semelhante, mas com algumas diferenças óbvias.

Em Video-Jogos:

"*Final Fantasy*" (1987), consiste numa série de jogos, sempre baseado em mundos utópicos, impossíveis. Nesta série será relevante o VII, o VIII, o X e o XIII onde a Arquitectura é um factor relevante nos jogos, esta caracteriza civilizações, seja pelo seu aspecto futurista, mecânico, mistura de culturas ou devido à criação de contrastes entre duas sociedades.

"*Deus Ex*" (2000), jogo futurista de espionagem e acção, onde os ambientes são muito explorados através de duas cores, preto e amarelo, e através do uso da luz ambiente. demonstra também a evolução da arquitectura em vários pontos do mundo, incluindo a Ásia, onde aparece uma mistura entre Cultura Asiática e Arquitectura Ocidental.

"*Halo*" (2001), o nome do jogo vem do planeta que exploramos, um planeta em forma de círculo, onde o jogador explora a parte interior, afectando a forma como o mundo nos é apresentado e como o percebemos.

"*Killzone*" (2004), é de destacar o último jogo da franquia "*Killzone: Shadowfall*", aqui os acontecimentos passam-se na terra, onde podemos observar um mundo futurista, que vai sendo destruído por uma raça invasora. Nos títulos anteriores também podemos observar um pouco da arquitectura desta raça.

"*Assassin's Creed*" (2007), Aqui temos acesso a duas ideias. A primeira é um mundo evoluído, minimalista onde podemos aceder um segundo mundo, as memórias dos nossos antepassados. Isto permite-nos visitar espelhos de locais como Jerusalém durante a Guerra Santa, Itália durante o Renascimento, os Estados Unidos da América durante o dia da Independência. No entanto estes locais não são cópias exactas, são réplicas semelhantes ao que realmente estava construído na altura acedida da memória.

"*Bioshock*" (2007), Vários jogos foram lançados sobre o nome de Bioshock. Todos eles se baseiam em duas Utopias no virar do século 20: uma cidade submersa, onde temos um misto entre arquitectura da altura, grandes vidros para o fundo do mar, e um pouco da vertente "Steam-punk", onde metal velho, tubos e invenções se juntam para criar ferramentas que na altura (e algumas ainda hoje) existiam apenas na imaginação. A outra situava-se no lado oposto, no Céu, onde a arquitectura também era a da época, no entanto, esta está sempre apoiada sobre grandes plataformas suportadas por balões de ar. O estilo "Steam-punk" aparece mais uma vez, no entanto, está mais refinado e luxuoso.

"*Remember Me*" (2013), trata de um mundo fictício, onde as memórias podem ser alteradas em blocos, trocadas e apagadas. O conceito de verdade e do sentido do "eu" são temas recorrentes, em termos de arquitectura é futurista, mas variada, por vezes criada a partir de blocos, por vezes mais orgânica, por vezes ainda quase inexistente.

2.4 Uma Ferramenta para um Desafio

A Grande maioria das referências utópicas são pensamentos sobre o amanhã, mas estas também podem ser mais que simples previsões, podem refletir sobre o passado e o presente, possibilidades paralelas que nunca serão possíveis devido ao rumo da história, da sociedade e do mundo. Realidades paralelas que demonstram o nosso papel como indivíduos conscientes que afectam o mundo aos poucos. O Arquitecto como ser consciente, criativo e observador deverá debater-se e procurar resposta neste mar de questões. Não é apenas um exercício mental individual, mas uma observação e análise do que é possível e impossível, é utilizar os meios à sua disposição para se envolver em concepções que foram criadas por outros, é captar as mensagens e participar em discussões, ver mais que obras de arquitectura, mas aproveitar o que nos rodeia e transformar em matéria. Desta forma, caminhamos para um mundo mais rico rodeado de objectos verdadeiramente únicos, relevantes, reais e enriquecedores para o agora e para o amanhã.

2.5 Útopia X Distopia

Se a Utopia consiste em um universo, mundo, ou espaço ideal, Distopia consiste num mundo imperfeito, onde as regras que organizam esta concepção se baseiam em valores negativos tanto em termos morais como práticos. Muitas das referências utilizadas anteriormente são baseadas em Distopias, sociedades corrompidas, mundos em ruína, e sistemas destruídos, pois estas servem para o desenrolar da história, terminando geralmente de um futuro mundo melhor, mais evoluído e mais consciente. Estas distopias são geralmente criadas quando um destes valores destrói e corrompe uma sociedade. Desta forma, conceitos como Controlo e Descontrolo, Ordem e Desordem, Liberdade e Anarquia, Branco e Preto, se forem considerados como dualidades que precisam de trabalhar em conjunto em que nenhum é intrinsecamente negativo, então Utopia pode partir de um desejo de levar um valor ao seu expoente máximo sem destruir a sociedade, Nada é proibido, nada é impossível.

2.6 Útopia Metropolitana

Se o desenho é uma ferramenta para a representação, e a utopia uma ferramenta para a essência de um projecto; então estas criam uma situação de perfeito alinhamento, onde o desenho e a utopia procuram a metáfora dos ambientes; o que faz estes nascer e diferenciarem-se, criando um sentimento sublime sobre o observador que o deslumbra e o inspira a criar um melhor espaço. Este agrupar de ambientes e pensamentos, encontrados em apenas um espaço, aglomerados e retratados pelo tempo e sociedade, transformam-se na cidade, um espaço temporal em constante mutação.

A cidade como condensação de oportunidade numa esfera espacial, permite a evolução da sociedade e tecnologia, onde o amanhã se vai tornando no dia de hoje e as ideias utópicas começam a tornar-se numa possibilidade.

Capitulo 3

CONCEPÇÕES

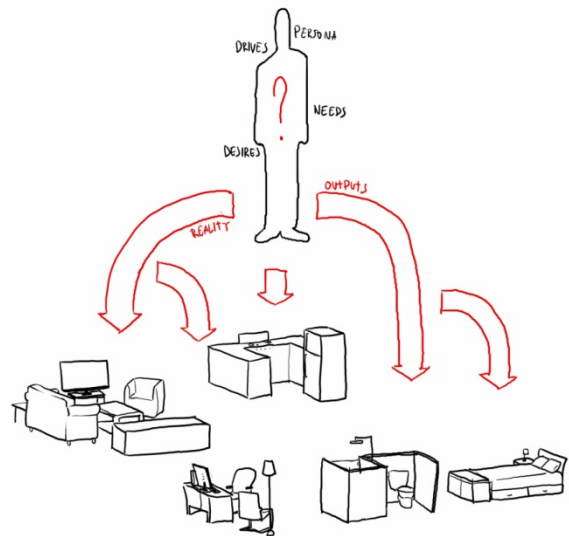
Capítulo 3 - Concepções

3.1 Rede-Arquipélago

Tema chave: Refúgio

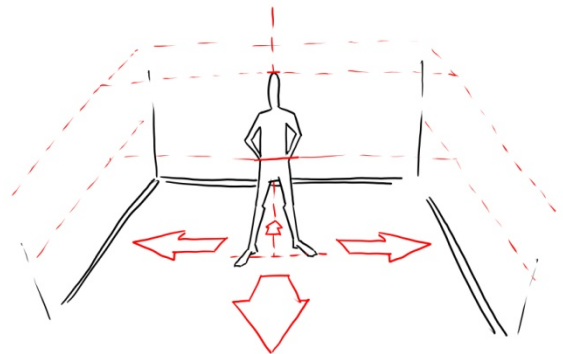
Ilha e o seu Dono

Uma Ilha, um desejo de refúgio e isolamento, um habitáculo único e adaptado ao sujeito, adaptado às suas necessidades e à sua personalidade, retendo assim uma imagem própria e única, um espelho do mesmo. Mutável através do tempo e da personalidade, mutável com o Homem e as suas necessidades, os seus desejos.



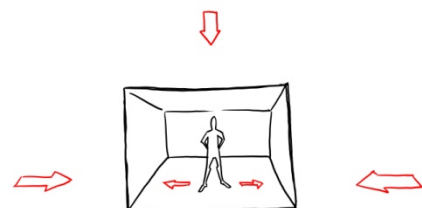
Medidas certas

Este espaço detém exactamente o tamanho apropriado para o indivíduo, nem muito grande nem muito pequeno; nunca proporcionando um sentimento de claustrofobia, nunca proporcionando um sentimento de pequenez, apenas isolamento. Um pedaço de terra isolada do resto do mundo, rodeado de água aparentemente infundável de um azul profundo, de privacidade, sigilo natural e eterno.

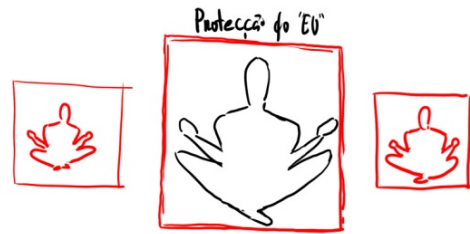


Isolamento

A solidão é aceite, trabalhada e comemorada como uma forma de vida, não como um desejo, mas sim como um facto. Privacidade é um conceito tomado como garantido, um fenómeno natural, uma realidade não contestada. Este local serve

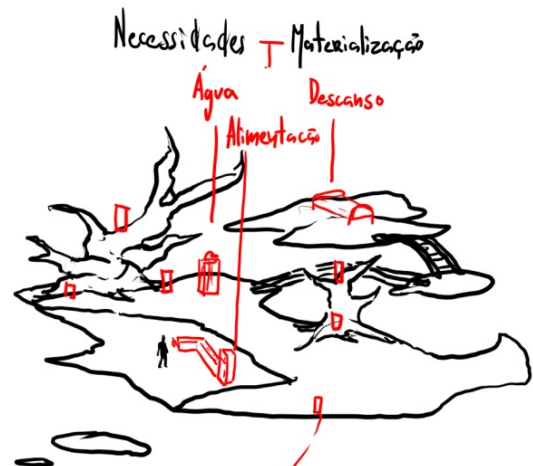


como um santuário do "eu", onde a ilha é um reflexo do sujeito.



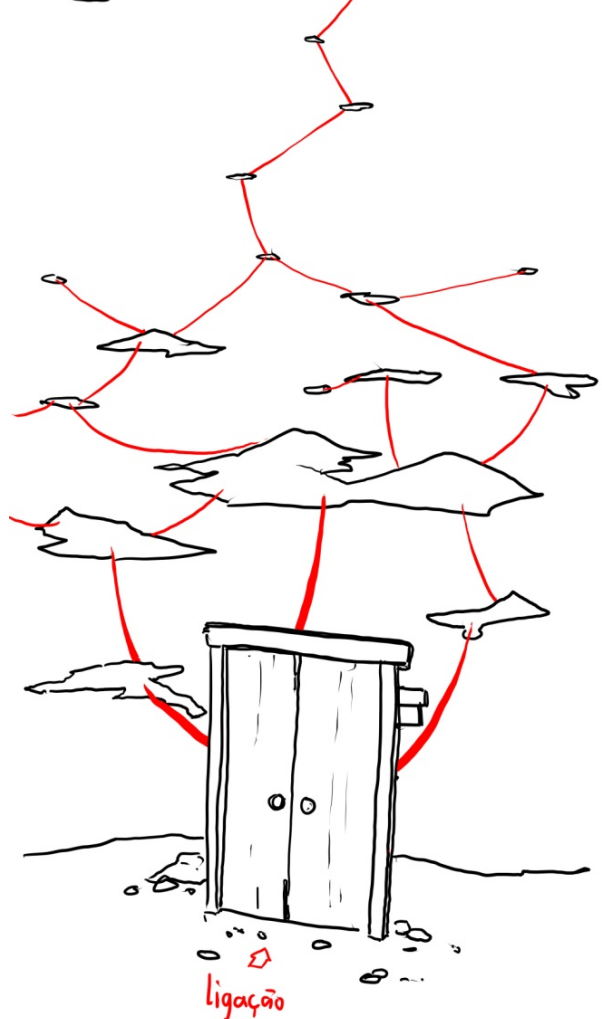
Auto-Suficiente

Esta Ilha isolada contém todas as necessidades de subsistência. Sistemas de renovação de energia, eletricidade, água potável, habitação, alimentação, lazer e actividades. No entanto, para que o Homem viva saudável, este precisa de satisfazer mais do que as suas necessidades físicas, precisa de conviver, partilhar conversas, emoções e espaços. Sobretudo precisa de ligações.



A Porta

Sendo a Ilha capaz de satisfazer todas as necessidades do Homem, esta permite também transmitir ligações com outros indivíduos, esta retém a capacidade de libertar o indivíduo da sua solidão. Apesar de estar rodeado por água até onde o olho permite, ele não é o único ser consciente neste plano. Para além da linha do horizonte encontram-se mais ilhas, cada uma com a qualidade de refúgio e exclusividade, formando um arquipelado global de ilhas pessoais, cada uma diferente, única. Em cada pedaço de terra, um reflexo, um espelho, uma afirmação de personalidade e desejos, uma procura de comunicação. A resposta para esta procura de conexão aparece através de uma porta, um portal entre espaços, uma permissão para se sair do singular e procurar uma comunidade. Esta passagem consiste num rasgo no espaço tridimensional, transportando o sujeito ao local desejado, uma abertura que liga o individualista à comunidade, matando



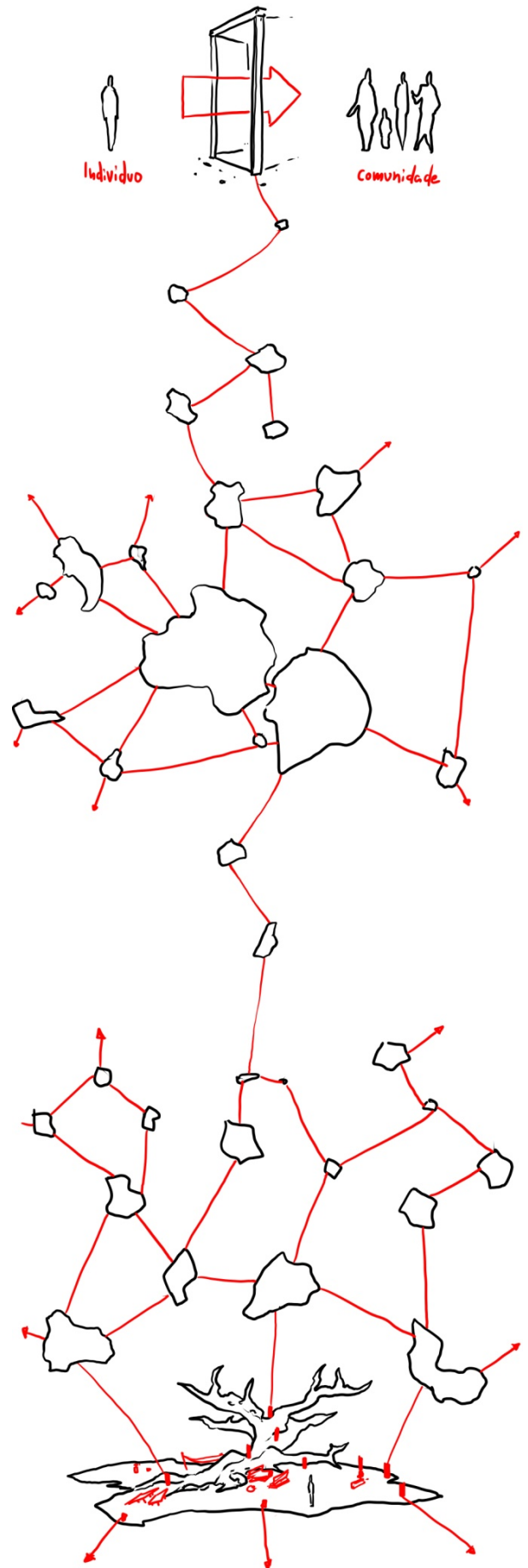
assim a sua solidão e revitalizando a sua mente.

A Rede

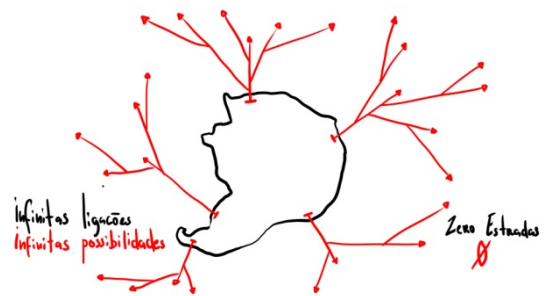
Estas ilhas estão solitárias sobre si, mas ligadas como um todo. Uma teia de aranha, um enredo de ligações infindáveis; contendo para além das ilhas aparentemente isoladas, ilhas dedicadas à comunidade, locais de encontro, de trocas de ideias e de simples palavras. Uma infinidade de portas ligadas por conexões invisíveis, transportadoras de ideias e inovações.

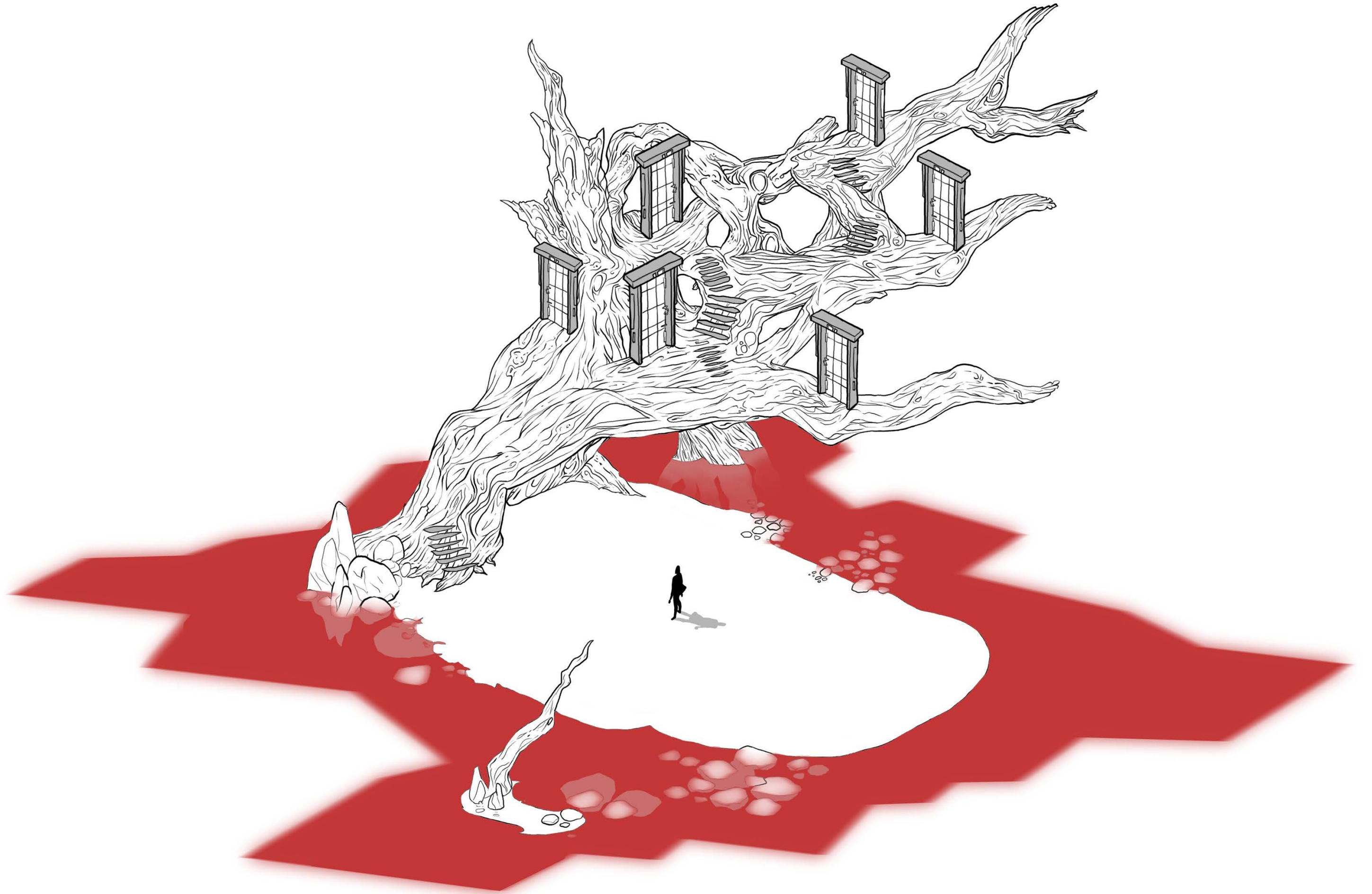
A Anti-cidade

A cidade é destruída em espaços pessoais, separados entre si, espalhados pelo espaço, no entanto, estas ilhas estão em constante ligação entre si. As ruas, as estradas e os caminhos, como meios de transporte, são abolidos, apenas existem espaços de estar, já que a transição entre estes é breve e as ligações imediatas. As ilhas correspondem ao espaço e o mar ao não-espaço, a primeira procura o desenvolvimento do "eu", através do isolamento e da auto-reflexão, uma mutação refletida na arquitectura, que envolve o sujeito. No entanto nenhum Homem chega ao seu expoente máximo através do isolamento, é necessário interação com ambientes desconhecidos, com mentes diferentes. O mar torna-se tão importante como as ilhas, não como elemento separador, mas sim como característica de não-espaço, que esconde



todas as possibilidades, ou seja todas as ligações.





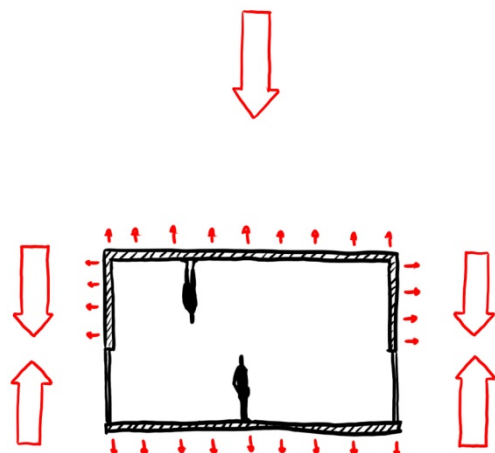
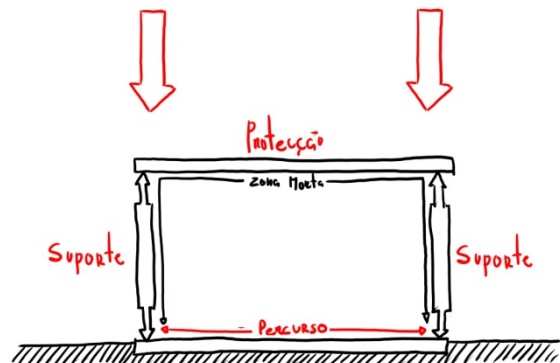
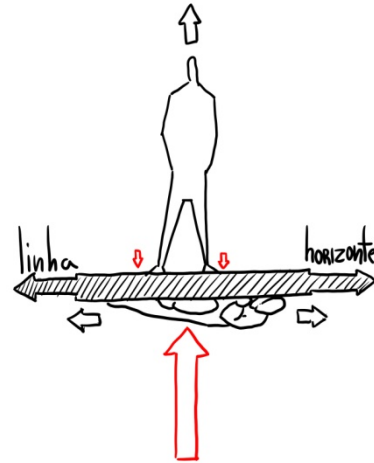
3.2 Superfícies caminháveis

Tema chave: Percurso

A Superfície

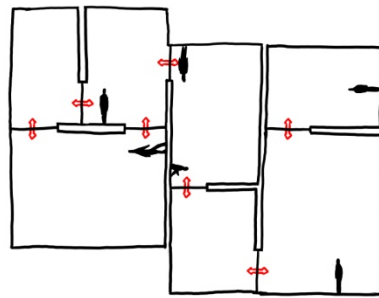
O Homem em pé está na vertical, é um ser que desafia a gravidade e levanta todo o seu corpo sobre dois apoios, maximizando a sua altura, no entanto, transita da posição vertical para a horizontal quando descansa, entrando em sintonia com a linha do horizonte, o plano sobre onde todas as coisas descansam e morrem. Todos conhecemos o mundo desta forma e a nossa percepção de superfície e percurso está restringida por este factor universal. A gravidade impulsiona-nos sobre o chão, restringindo-nos e segurando-nos na direcção da gravidade da terra.

No entanto, toda a cidade, habitação e espaço existente está preenchido com superfícies: paredes, janelas, tectos, entre outros materiais e objectos que não consideramos superfície caminhável devido à gravidade e à fixação sobre um plano específico. O tecto é uma superfície morta, sentindo inveja do chão que suporta a mobília e das paredes que dão alma, luz e memórias à casa, esta apenas serve de protecção e segura por vezes o fiel candeeiro que tenta escapar para o plano inferior.



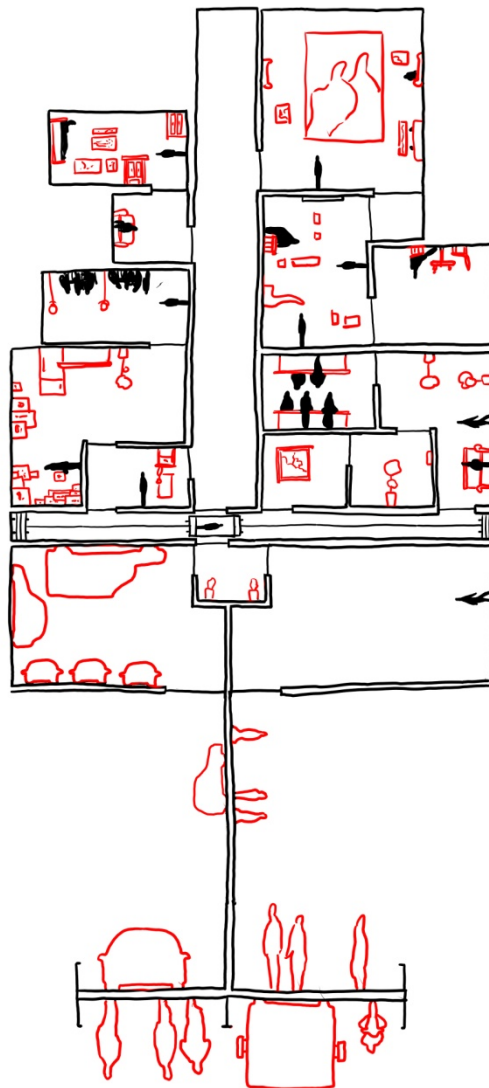
A Gravidade

Se pensarmos num universo onde a gravidade funciona não sobre o centro do planeta terra, mas uma gravidade aumentada sobre os próprios objectos, temos todas as superfícies livres para ocupação: tecto, chão, parede serão todas possíveis locais de transição, de viagem e de percurso, cada uma com a sua perspectiva, cada uma com o seu objectivo mutável e dinâmico. A área aumenta de forma nunca antes vista, todas as superfícies horizontais ou verticais, poderão ser utilizadas, aumentando a eficácia e a condensação do espaço sem aumentar o desconforto.



Mudanças

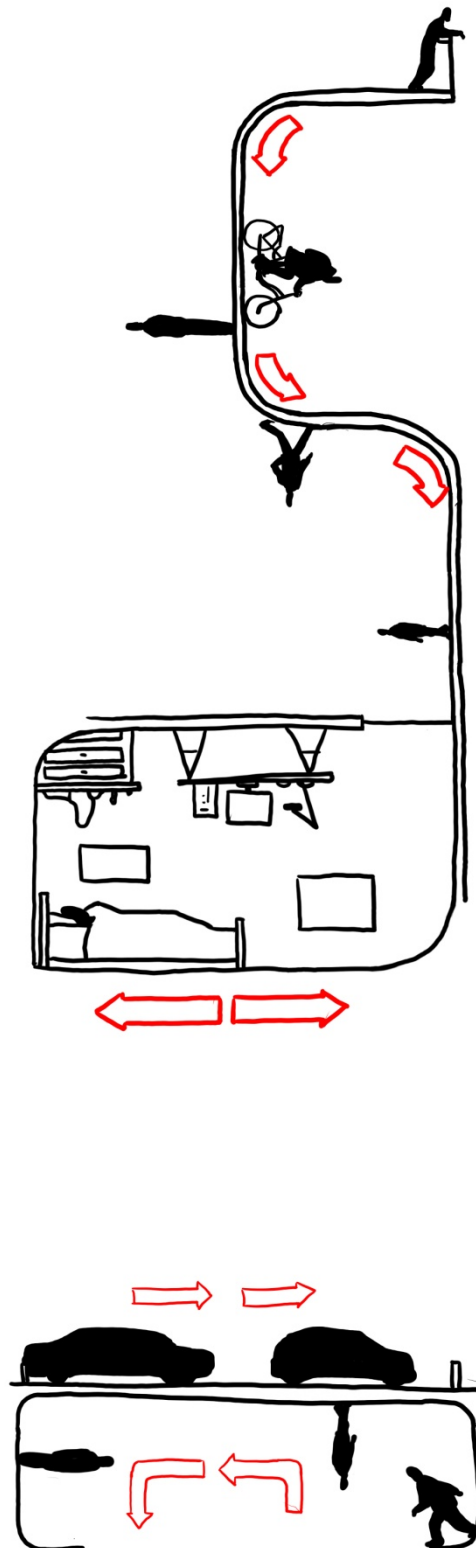
Em termos de cidade também teríamos grandes mudanças; elevadores, escadas, pontes, túneis, automóveis, planeamento e habitação singular ou blocos de apartamento seriam repensados e reformulados de modo a maximizar o espaço disponível. Os elevadores tornar-se-iam corredores, as escadas abolidas e tornadas em locais de transição, as pontes poderiam disponibilizar os dois lados como lados transitórios, de forma a permitir uma maior fluidez do trânsito, o planeamento seria feito na horizontal e vertical. A sensação de subir ou descer através da posição do corpo sobre o plano desaparece, as passadas são sempre iguais e o corpo não sofre com a gravidade baseada no planeta.



Recriação do Horizontal

Ao retirar o papel principal ao plano horizontal, tornamos a criação num processo que é obrigado a usar a tridimensionalidade; altura, largura e comprimento serão todos eles usados e planeados sobre qualquer objecto que pode terminar em qualquer plano. Isto cria um plano que até agora é raramente encontrado devido ao seu desconforto, a rampa. Este plano que combatia a gravidade e lentamente nos erguia, deixa de trabalhar em contra-força para trabalhar em conjunto com a gravidade, podendo tornar-se num plano de transição ou um plano tão funcional como o horizontal e o vertical, o qual, conseqüentemente cria formas funcionais nunca antes observados na Arquitectura.

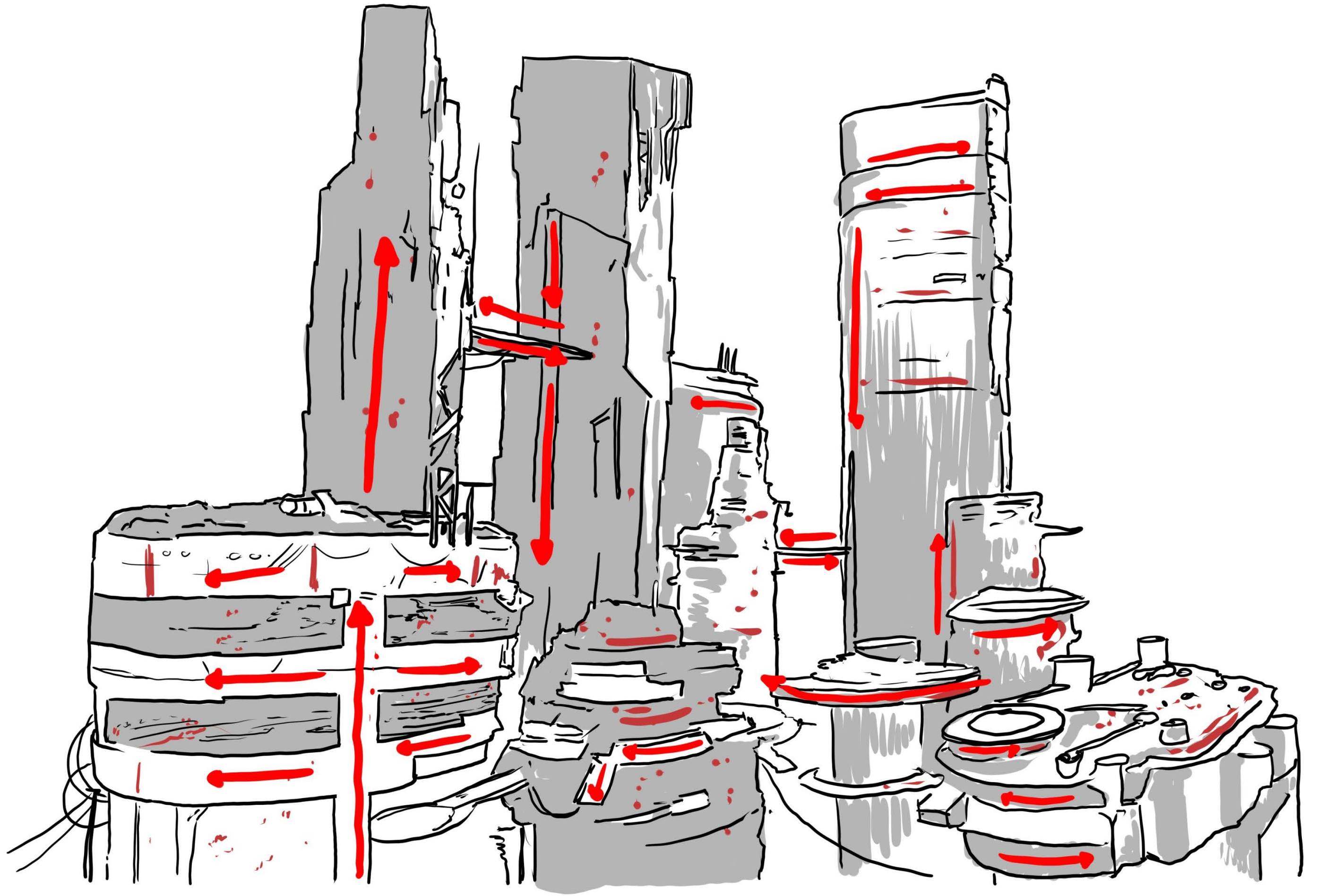
A verticalidade deixa de ser o estado de estar em pé, deixa de desafiar a terra, tornando-se apenas uma posição de relação para com o solo e a horizontalidade deixa de ser a única possibilidade de descanso. No entanto, o Homem é um ser racional, que procura o horizontal como posição de descanso, pela simples relação com a natureza que o ser humano tão desesperadamente procura. Apesar da infinidade de posições possíveis para descanso, essa não mudará. O horizonte continuará a ser o local onde o sol se põe e levanta, como tal o homem continuará a fazer o mesmo. Só porque há a possibilidade, não significa que esta será sempre explorada no seu expoente máximo, certos factores estão intrínsecos à natureza.



Cidade Percurso

A cidade iria assim conceber novos percursos através da simples criação de novas superfícies, permitindo que alternativas sejam facilmente criadas. Estradas e caminhos, com destaque para os percursos pedestres, tanto exteriores como interiores, seriam explorados por novas dimensões e paisagens, a acessibilidade também seria muito facilitada. A cidade como um todo ganharia uma nova dinâmica, onde a própria face de um bloco de apartamentos poderia tornar-se um percurso pedestre, de acesso directo ao apartamento. A cidade seria explorada através de toda a sua verticalidade, cada canto aproveitado, cada fachada percorrida e explorada.

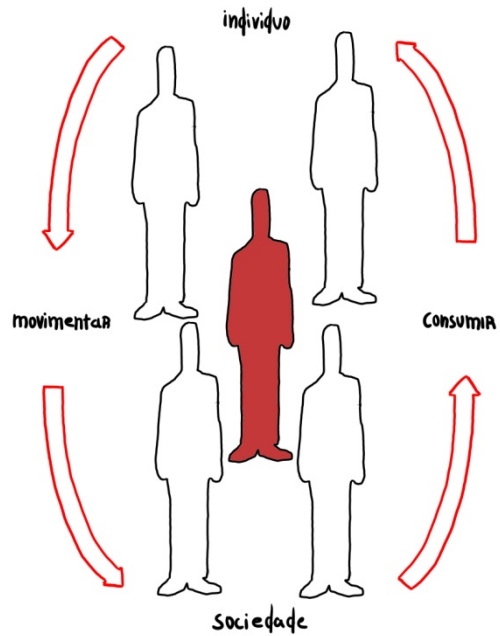




3.3 Sala-pólis

Consumir em Sociedade.

Vivemos num mundo de constante mudança, o tempo não espera por ninguém, o mundo não para de girar, os desejos de hoje são o desprezo de amanhã. Inseridos num mercado de competitividade, desejo, prazer e movimento, estamos sempre à procura da próxima coisa que precisamos consumir para nos continuarmos a mover. É uma vida de consumismo e movimento, onde quem para morre; não materialmente mas socialmente, quem não se adapta às novas condições, ao novo dia, às novas guerras vai ser descartado e substituído. A Sociedade é implacável, trabalha com o grupo e descarta o indivíduo, o "Eu" serve apenas para se especializar de modo a complementar o todo. Esta individualidade cria dependência do grupo, uma constante necessidade do nós e do que estes podem e precisam de oferecer.

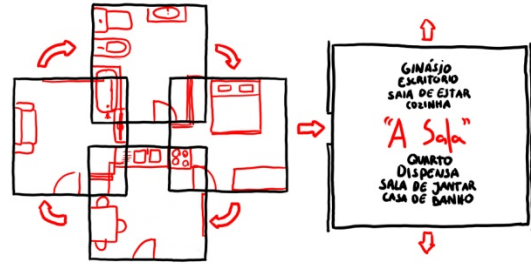


A Sala.

Esta sociedade está em permanente mudança; o "eu", ao acompanhar o "nós" está constantemente a reinventar-se e a mudar os seus desejos. Com um constante fluxo de necessidades de momento a momento, é necessário um grande nível de adaptabilidade. A habitação para esta sociedade em mudança, precisa de ser tão rapidamente mutável como o indivíduo que a habita. forma, conteúdo e aparência são alterados com rapidez e frequência. Cria-se então o conceito de uma divisão que se multiplica, anulando-se; uma única sala que se transforma em "um"

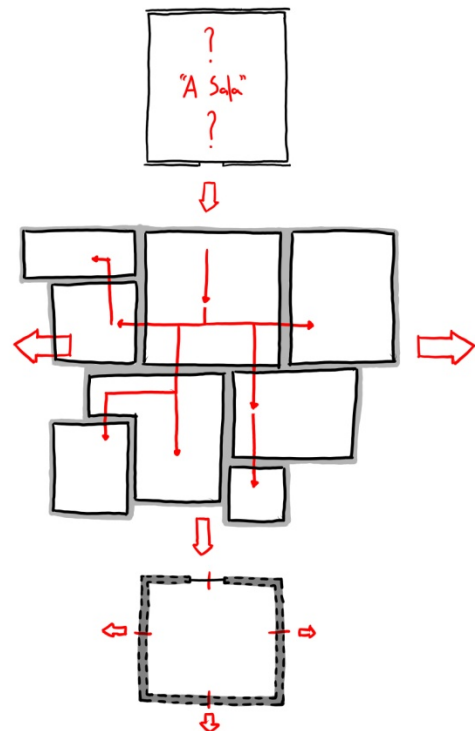


qualquer número de espaços, que devido à sua contínua metamorfose, perde a sua identidade, tornando-se apenas em "A Sala".



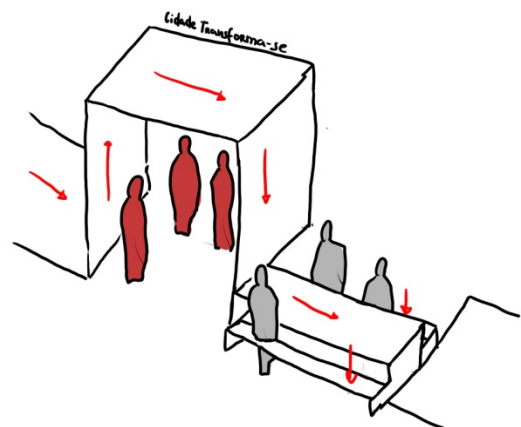
Várias Salas.

"A Sala" como elemento individual não conseguirá satisfazer todas as necessidades quando acolhe um grupo, no entanto, um grupo de "Salas", onde a sua disposição é tão transformável como a sua forma e conteúdo, permite uma maior flexibilidade e satisfaz um maior leque de necessidades e desejos, não só para o "eu" como para o "nós". A mudança "Uma Sala" para "Salas" cria a transição entre o singular e o plural, transforma uma situação de isolamento para uma multitudine de opções combinadas. A possibilidade de alteração de disposição, possibilita a mutação entre vários blocos de edificios públicos, podendo participar em todo o tipo de programa, ou mesmo que nenhum.



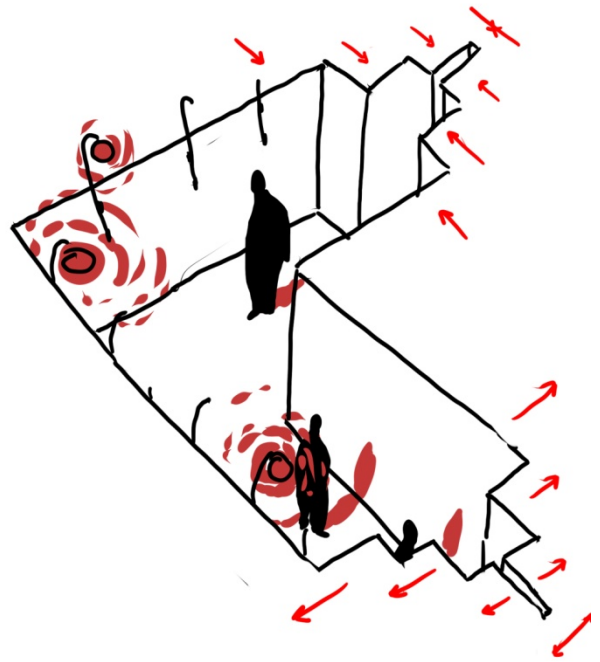
Cidade Transformável.

A alteração imediata é parada quando esta já está em utilização, criando um choque de desejos. É aqui que a arquitectura e o planeamento entra em acção; é necessário organizar todo o caos criado pela infinidade de possibilidades e alteração constante, evitando assim desacordos entre salas, prioridades, regras. Todos estes desejos são assim agrupados, e alinhados com a próxima necessidade, alinhamentos e prioridades são criadas, e apesar de a transformação ilimitada ser possível, esta é restringida. "A nossa liberdade termina onde começa a dos outros"



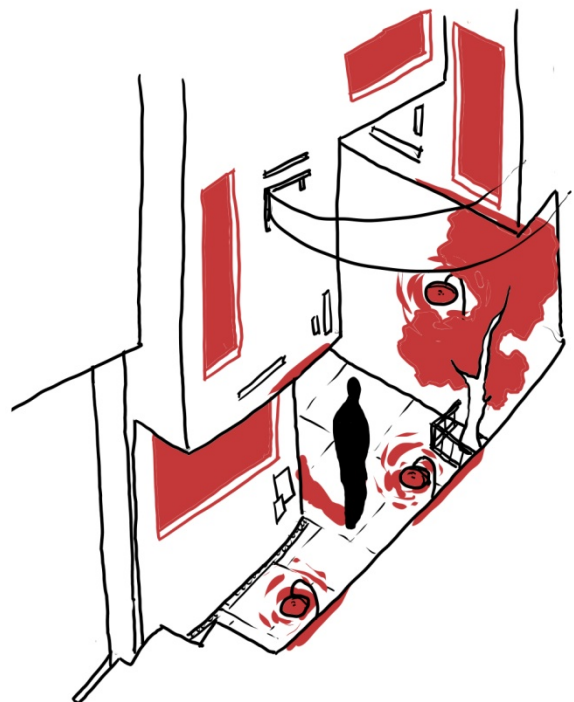
é também aplicável nesta situação, criando desta forma um controlo necessário sobre a aparente liberdade.

Ao expandir o conceito de versatilidade da "Sala" para o mundo exterior, criamos uma cidade em constante transformação, ruas formam-se e desaparecem, candeeiros iluminam para voltarem a ser engolidos pela escuridão da noite, os desejos são criados para serem saciados pela própria arquitectura; um mundo fragmentado que se altera e renova a cada passo.



Mudança e Memória

Esta mudança e este movimento constante não só acompanham a sociedade como acabam por completá-la e dinamizá-la, a fome de consumo é finalmente acompanhada, as necessidades saciadas e os desejos são transformados em realidade. A familiaridade constante com a rua desaparece sendo substituída pela dinamização do momento, no entanto, o próprio indivíduo ao percorrer a rua forma a sua memória, recriando espaços e desejos, criando a sua memória e trajecto, diferente dos restantes intervenientes com o local. A memória torna-se uma história pessoal, um percurso traçado na mente, uma viagem onde as personagens principais são a mente e a arquitectura.





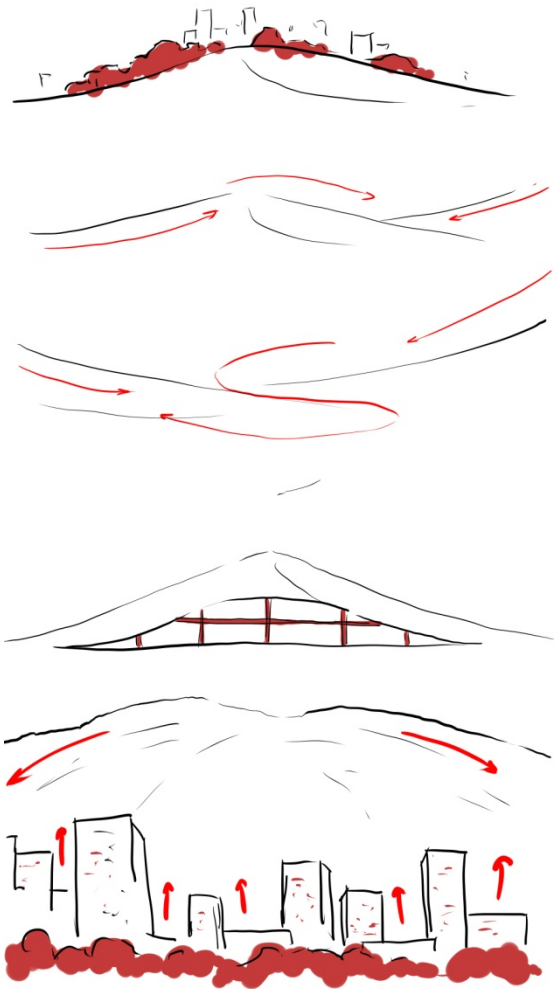
3.4 Dunas Metropolitanas.

Sobre um mar de Areia.

O Deserto, o infinito, uma área expansiva de ligação entre várias comunidades, árido, ardente durante o dia, gelado durante a noite, letal para os que não adoptam esta terra como sua. Vista por todos como terra de ninguém, um espaço nulo, um vazio.

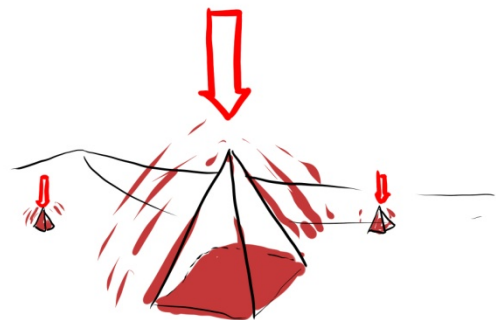
O vento e a terra trabalham em harmonia, transformando a paisagem, esquecem os seres que aqui vivem e dançam durante uma eternidade, escondendo um povo que tornou esta terra sua.

Escondidos do resto do mundo, aparecendo apenas quando necessário, fornecendo passagem pelo deserto, um oásis a quem os visita; uma porto seguro para os viajantes e mercadores. Sobre as dunas, sobre o solo, uma cidade submersa pelo mar de areia que persiste no tempo. Uma cidade camuflada pela areia, conhecida apenas pelos que a reconhecem como o seu lar, onde está o repouso e as suas memórias, onde está o que é familiar.



A Duna e a Luz.

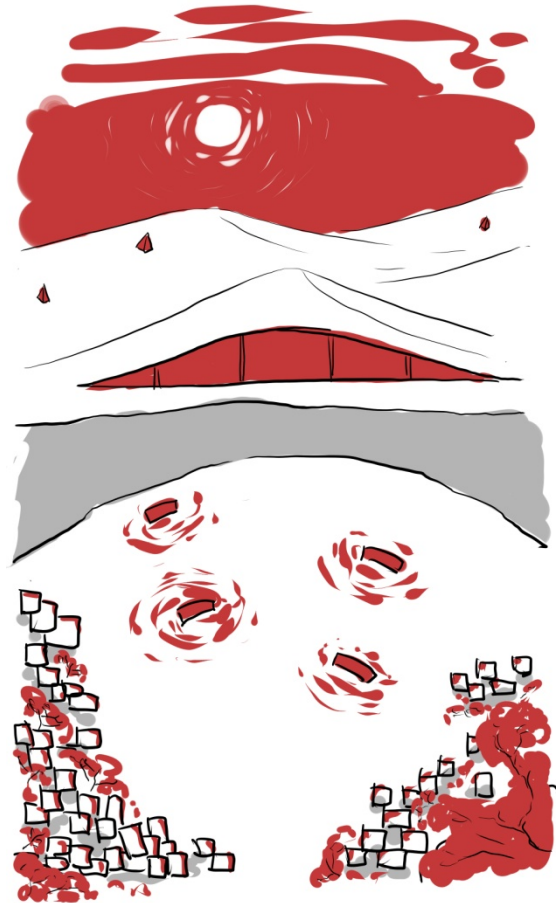
Aparente invisível, forma-se com as dunas, moldada em memória do mar quente em que habitam. Orgânicas na sua forma, escondem a cidade que se encontra sobre esta, iluminada por pequenas, mas inúmeras lanças de vidro, que penetram a areia,



fornecendo luz a uma cidade que de outra forma estaria encoberta pela escuridão.

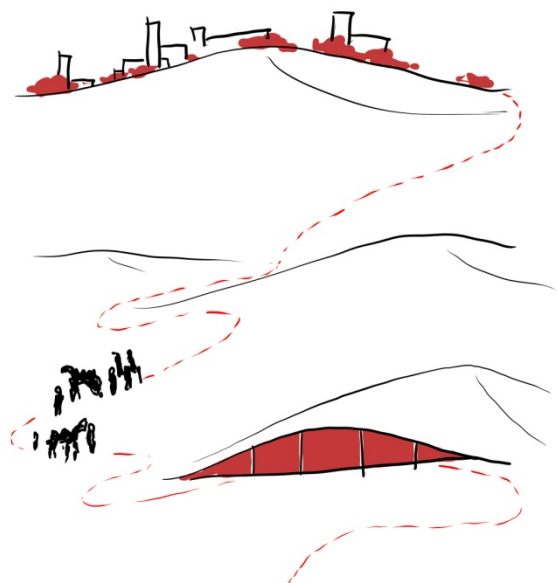
Aproveitam o calor e abrigo a terra, como uma gruta sagrada, em homenagem a Gaia, deusa da terra, protectora de quem se deixa envolver pela mesma. Apesar de estarem no subsolo, as habitações são decoradas ricamente em tons brancos e dourados, refletem a luz exterior, e transformam cada espaço num templo de meditação, sabedoria e sobriedade.

Para o observador exterior, uma pequena entrada ergue-se, são poucas e distanciadas, uma linha que se ergue e fecha, como um olho vigilante. Este rasgo humilde na duna, dá-las a entrada descende para uma cidade branca, brilhante, onde se espalham pequenas casas por todo o lado sobre um espaço amplo. As habitações reúnem-se para formar paredes e estruturas sólidas, suportando assim a cidade sobre o seu peso.

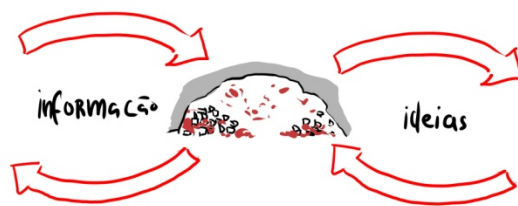


Colecionadores de Ideias.

Este povo serve como intermediário entre duas pontas do deserto. Conhecem a sua região extensivamente e detêm o poder total sobre o deserto. No entanto, Este povo vive através deste sistema de trocas, criando assim uma simbiose entre a sua cidade e as trocas efectuadas por ela. Os viajantes, percorrem diariamente o deserto, obtendo histórias, informação e técnicas desconhecidas, transformando a cidade através de cada viajante. Apesar de ser um trabalho perigoso devido à natureza mortal do deserto, os viajantes tornam-se um grupo prestigiado dentro da cidade, são membros essenciais à



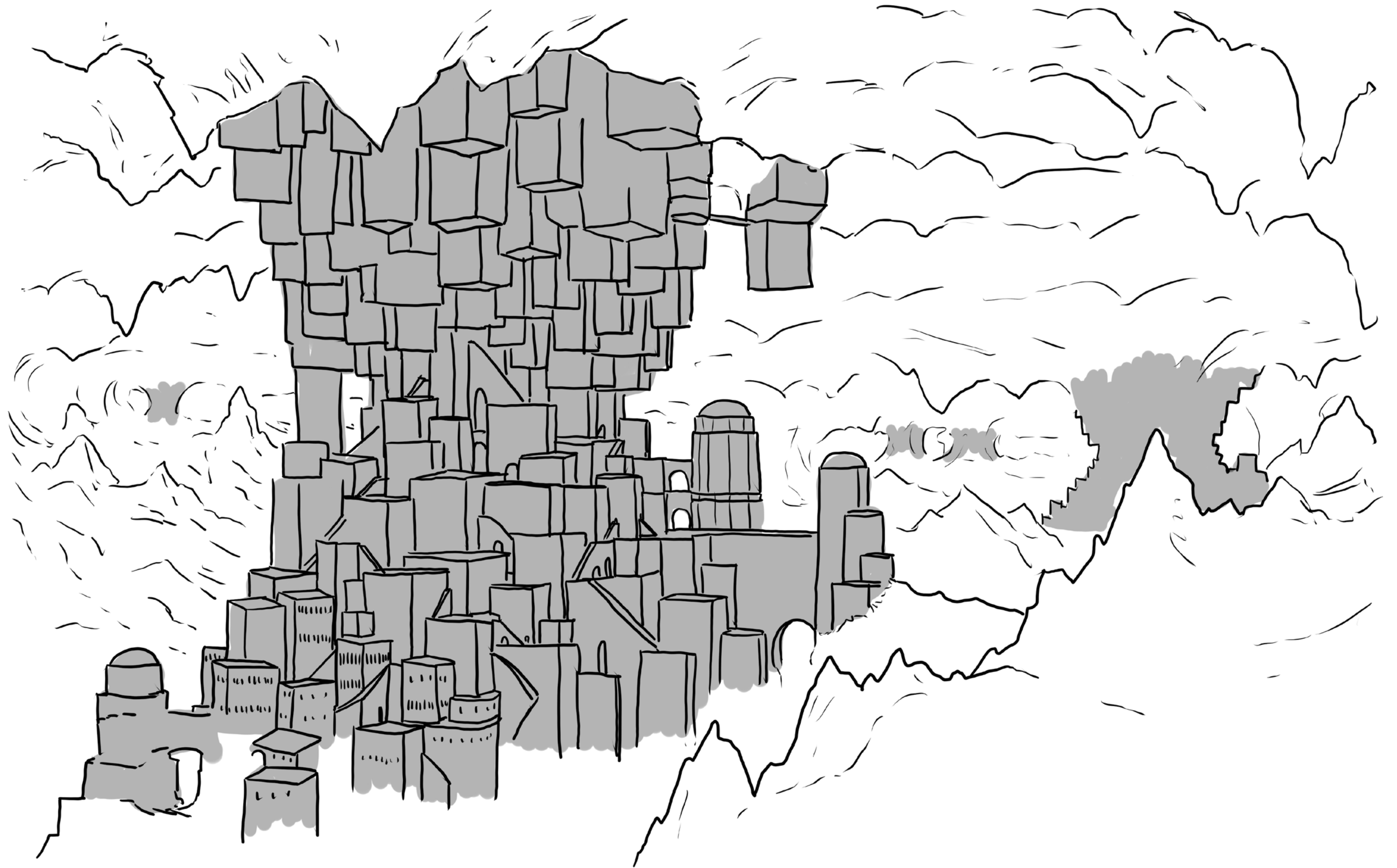
evolução e crescimento da mesma. Este agrupamento de vários costumes e ideias num só ponto, cria uma sociedade de cultura de fusão, onde a tradição foi transformada e moldada com cada história introduzida.



A Alma e a Sabedoria.

Aqui, mercadoria material é tão importante como informação. O saber tem um preço; a divulgação novas tecnologias e ideias importadas de uma cidade para outra são oferecidas como um serviço pago. Deste modo, a retenção de sabedoria mostra-se extremamente importante; o corpo, é como uma mula, serve apenas para carregar e transportar todo o conhecimento acumulado. Assim como a sua cidade, também o indivíduo procura a sua expansão interior, invisível a quem passa, este procura obter tanta informação quanto possível, tendo inclusive pessoas que dedicam a sua vida ao conhecimento. Cada Indivíduo da cidade é como uma pequena biblioteca sagrada, exteriormente simples, mas de um interior complexo. Tendo em conta que esta sociedade procura factos, valores, técnicas e informação, e que uma informação falta pode contagiar e envolver-se com todas as ideias destruindo bases e técnicas promissoras, cria-se uma cidade onde mentir e revelar informação falsa é visto como um crime e fonte de destruição. A verdade e a informação é a essência da existência.



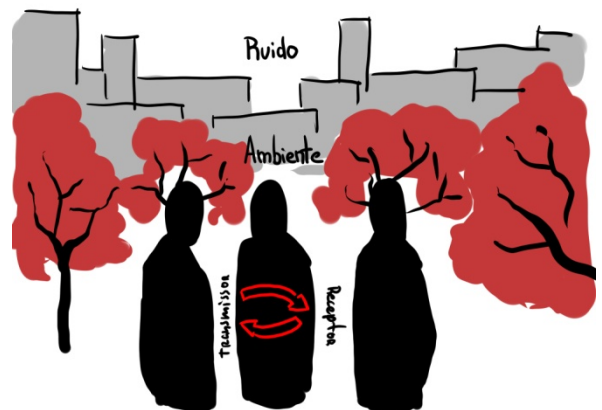
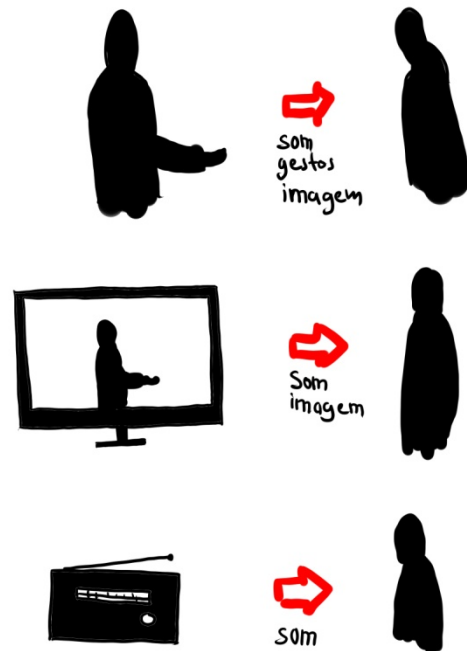


3.5 Cidade Silêncio

O Som e os Gestos

A comunicação humana presencial, entre dois indivíduos, consiste em duas partes, comunicação corporal e verbal. No entanto, com a evolução da tecnologia, criamos a escrita, telecomunicações, outras ferramentas de comunicação e transmissão de ideias; com isto, descartamos várias partes da comunicação em prol da outra; a televisão perde o factor presencial, o rádio perde os gestos e movimentos, a escrita, a entoação e a voz. Temos inclusive, uma parte da população mundial que é muda, cega e/ou surda, e no entanto este factor não os impede de comunicar; novas ferramentas são criadas, novas línguas são desenvolvidas.

A comunicação é sempre possível desde que as duas partes, o transmissor e o receptor estejam interessados no mesmo. O ambiente em que estamos também tem muitas vezes o papel de transmissor, apesar de muitas vezes ignorado, este têm um impacto profundo sobre a nossa leitura de situações e de envolvente. O ruído existente em cidades é causado em grande parte pela comunicação quase abusiva da população; ruído constante que impede o receptor de absorver o espaço e o que o rodeia.

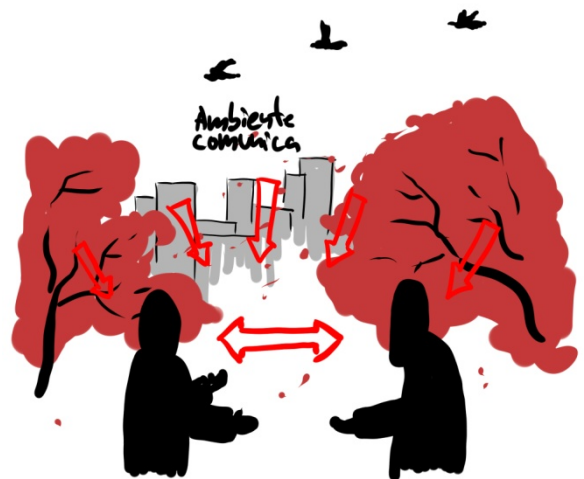
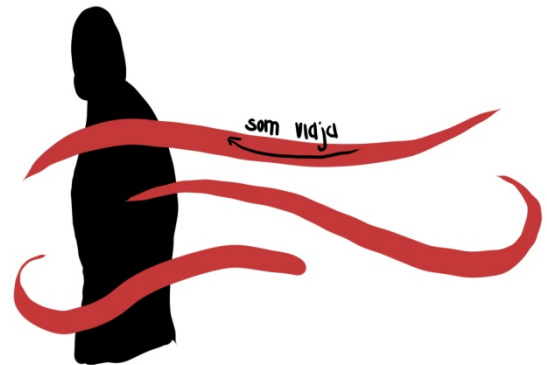
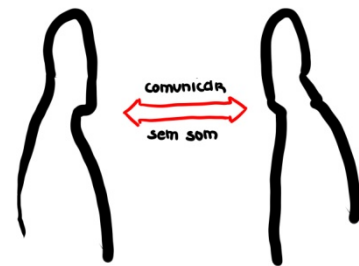


Ouvir o Silêncio

A comunicação verbal é muitas vezes esquecida, apesar de bastar muitas vezes um gesto para comunicar, permitindo que a envolvente tenha um papel mais importante. Se transformarmos o foco da comunicação humana para uma vertente mais física, corporal, temos uma situação única, onde se dá valor ao som que nos rodeia.

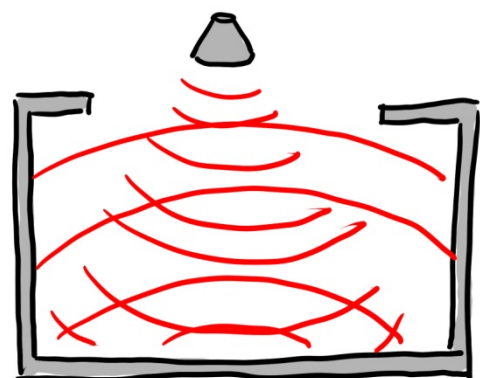
O som pode torna-se como algo sagrado, uma música natural que nos agrada e que viaja conosco, que nos molda de espaço para espaço. As cidades ficam mais calmas; a audição fica mais atenta, cada promenor é captado e sentido.

É quase impossível imaginarmos uma grande metrópole sem o barulho de fundo de pessoas a falar, cada uma a tentar captar a atenção da próxima através do aumento do barulho. Uma cidade sem ruído, quase silenciosa. Aquí podemos ouvir o bater de asas de pássaros, o vento a passar entre edifícios, uma cidade quieta, onde ouvimos o trabalho e o movimento de cada ser, ter durante o dia o silêncio da noite. Aquí o som é natural, é sagrado e saboreado.



Reverberação e Criação

O som rodeia-nos constantemente, que nos apercebamos ou não; ele preenche o espaço e expande-se em várias direcções, flui naturalmente pelo espaço e comunica com o indivíduo, criando ambiente e complementa o resto dos sentidos. O processo de concepção de música e arquitectura partilham pontos semelhantes e transversais às duas. Ambos se preocupam com a materialização de



ambientes, um jogo de cheios e vazios, um registo fluido de espaços e realidades. Utilizando o som como criador de espaços e aumentando o papel da acústica em cada espaço, obtemos uma arquitectura quase musical, o som é parte integrante da arquitectura, ambos procuram-se e fundem-se numa experiência que enaltece o sujeito e explora os sentidos.

O processo de criação parte de um ponto de origem, uma expansão sonora que preenche o vazio e reverbera quando atinge um limite, voltando e circulando pelo espaço restante. A música e a arquitectura tornam-se um só. Cada espaço é uma realidade, um ambiente; um novo sentido explorado e uma experiência única. A matemática por trás da música e da arquitectura são fundidas, ritmos são criados, ordens e prioridades estabelecidas, criando fachadas ritmadas e interiores ricos.

Sublime e Fluido

O planeamento, assim como a construção, procura a música e os sons naturais. Remove-se todo o ruído, os espaços são amplos de forma ao som fuir pelos mesmos naturalmente. Como o som do vento num búzio, o espaço é tratado pelos fluxos de ar e som, a cidade ganha assim formas mais orgânicas, suaves, ritmadas e contínuas. A natureza invade a cidade, e com ela todos os sons que a acompanham, Árvores espalhadas pela cidade, de várias copas e portes, cada uma com um som diferente nas folhas, convidando assim várias espécies de pássaros, cada um activo durante uma altura exacta do

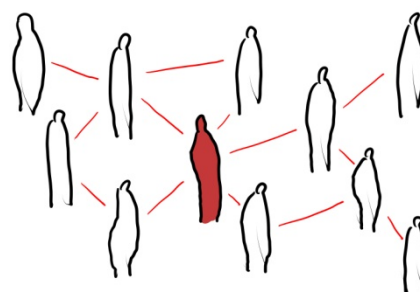
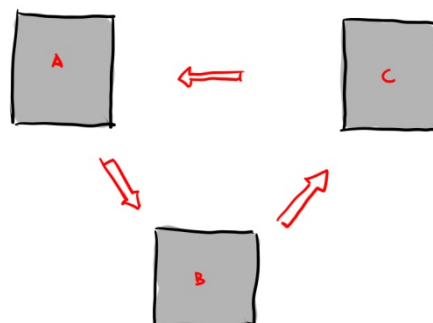
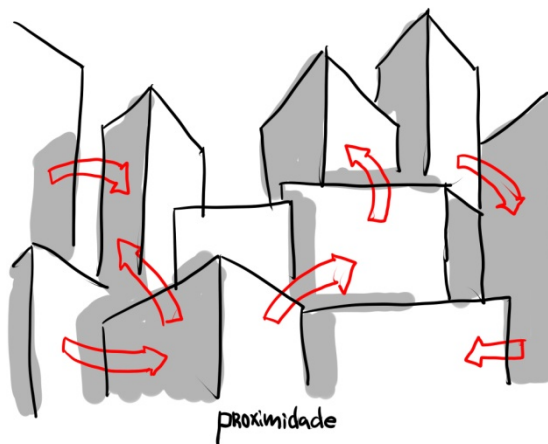


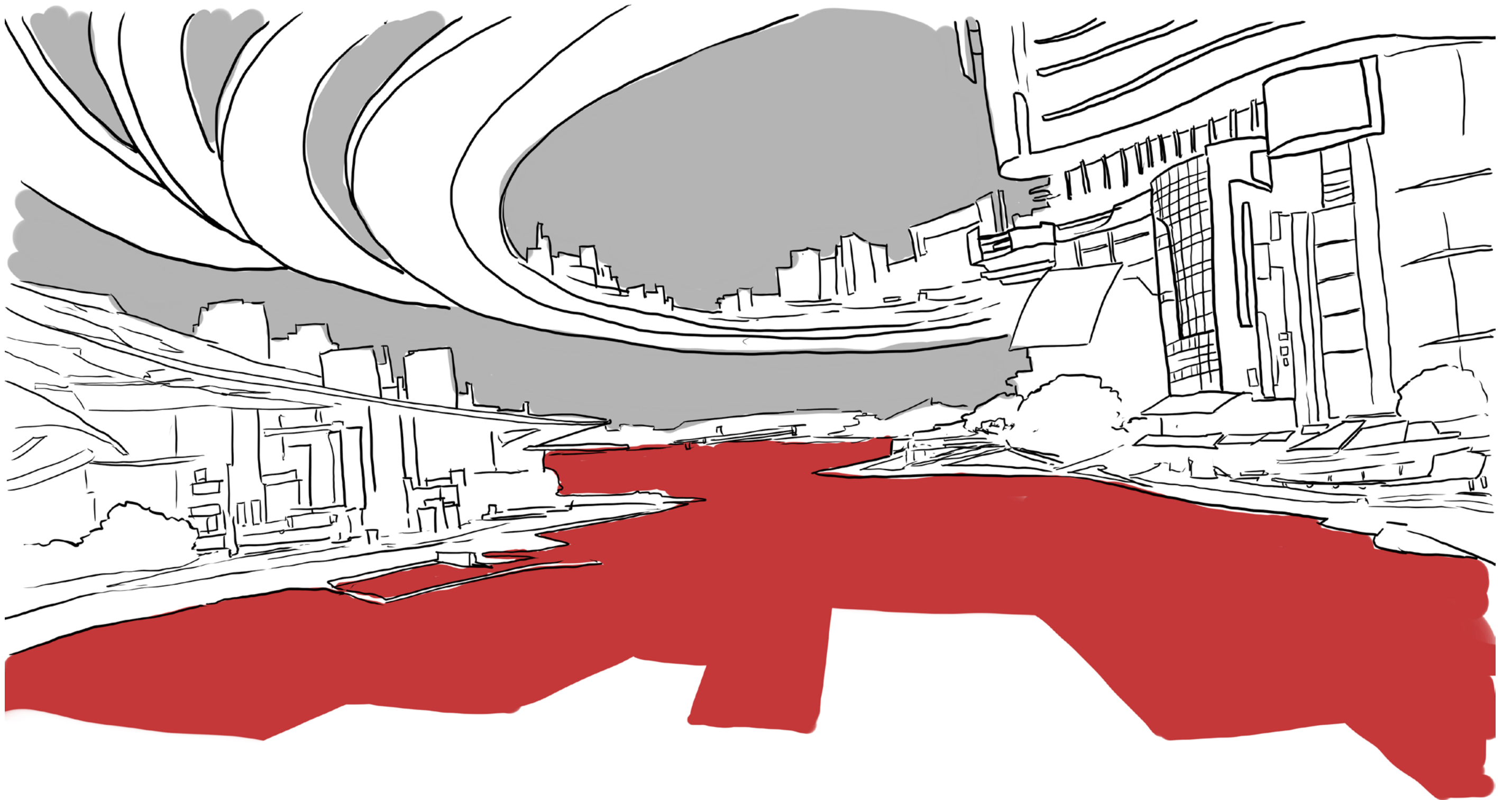
dia, água corre fluidamente pela cidade, preenchida por canais e pelo som líquido corrido. Som e o espaço tornam-se entidades simbióticas, difícil de definir onde começa uma e acaba outra.



Mais que Paisagem

A cidade como a conhecemos consiste no compactamento máximo de pessoas por quilómetro quadrado; sacrificamos conforto por comodidade, removemos tudo o que seja demasiado lento e calmo, preferindo o rápido e o metálico. O som como elemento de qualidade é esquecido, outras prioridades são estabelecidas, e o esquecimento deste cria um desconforto constante, o indivíduo já não sabe ouvir o silêncio, penas o constante sussurar do metal. Parar e ouvir é esquecido, apenas interessa caminhar, esquecemos a viagem e vemos apenas objectivos que têm que ser alcançados rapidamente, não há tempo para sentir o que nos rodeia. Parar e ouvir é esquecido, apenas interessa caminhar, atravessar do ponto A ao ponto B da forma mais rápida e eficaz possível, sem surpresas, sem parar, sem sentir, esquecendo tudo o que se passou durante essa viagem. Assim como nos esquecemos do som natural nas cidades, também nos esquecemos das pessoas. Cada pessoa que passa por nós detém uma história única traçada pela sua individualidade, no entanto cruzamos centenas diariamente que colocamos no fundo de uma cena, sem interesse nem significado, apenas um mero figurante.

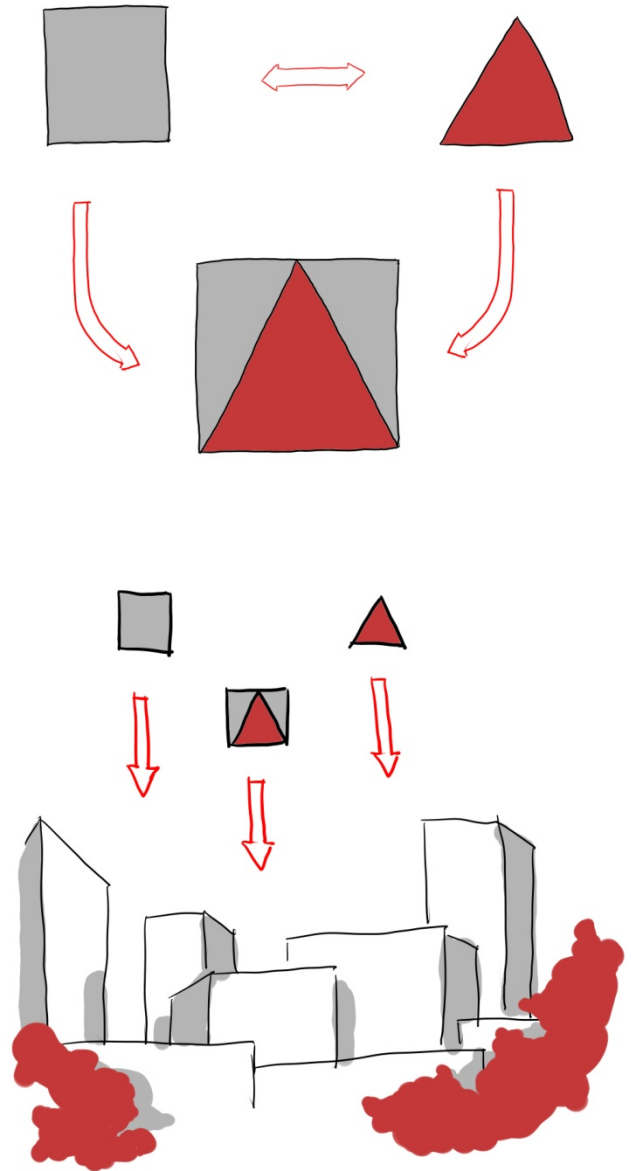




3.6 Metrofusão

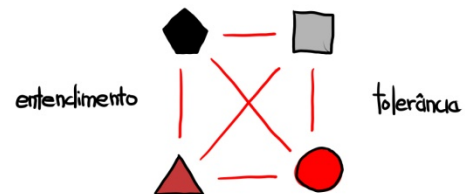
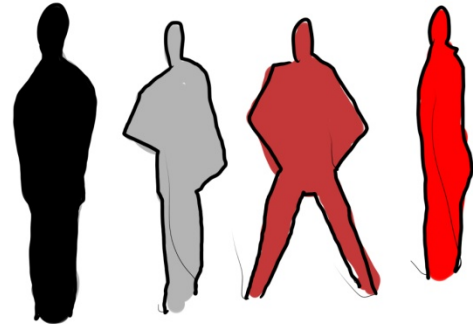
Cultura Importada

Conforme a tecnologia avança, as ligações ficam mais eficazes e a comunicação mais rápida, isto permite que ideias e culturas deixem de ser uma coisa regional, estas fluem pelo mundo livremente, influenciando o que é novo com conceitos tradicionais importados de outros locais. Graças a tecnologias e infraestruturas como estradas, correio, e *internet*, cada vez é mais fácil circular informação regional por todo o mundo, é deste modo que conceitos como "cozinha de fusão" aparecem com a introdução de novos ingredientes e costumes. Esta expansão de comunicação e informação trouxe a globalização. Temos locais que perdem a sua identidade pela *standartização* e mistura de inúmeras culturas, onde a original se perde, outros ganham com o importamento de aspectos de uma cultura, reforçando a sua. Eventualmente teremos uma ou várias cidades que estarão em constante combate em serem eficazes através da *standartização* e tecnologia, enquanto que ao mesmo tempo tentam introduzir multi-culturas para criar diversidade sem perder a sua identidade como cidade do mundo.



Dia de Nada, Dia de Tudo

Haverá cidades ainda que simplesmente encontrarão o caos, cada canto uma mistura de etnias, estilos e referências, um mar de ideologias e políticas. Cada indivíduo é diferente, no entanto nenhum será verdadeiramente original por todos serem diferentes. Deste caos é criada a aceitação e tolerância, a discriminação desaparece, todos são diferentes, não há separação de sub-culturas. Não há dia da mulher, não há natal, nem páscoa, cada um é livre de celebrar o que quer quando quer. Os feriados são transformados em dias de férias, para cada um celebrar os dias que acha mais importantes para si. A individualidade de cada um é assim valorizada, as diferenças aceites e os preconceitos abolidos.



Extravagância

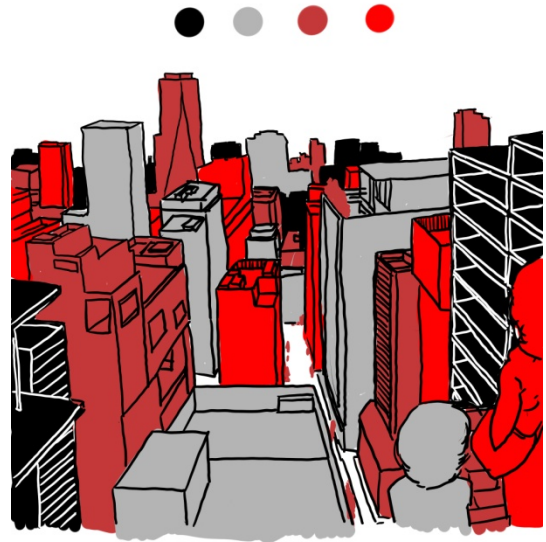
Assim como cada indivíduo é um pedaço de cultura, cada canto, cada aresta transmite um estilo e uma ideia diferente. O que une tudo conceptualmente é o caos, a fusão de todas as coisas sem limites e sem restrições, não há estilos definidos nem regras de construção. O carácter do arquitecto sobressai, juntamente com os desejos do cliente. Aqui cria-se a verdadeira Arquitectura de fusão, retirando inspiração e unindo arquitectura moderna com Tradicional, oriental com ocidental, mantendo uma coesão apenas através do caos. O estranho e o caos são aceites em prol da individualidade. Isto transpõe-se para o interior, onde cada espaço é um pequeno universo dentro de si, cada

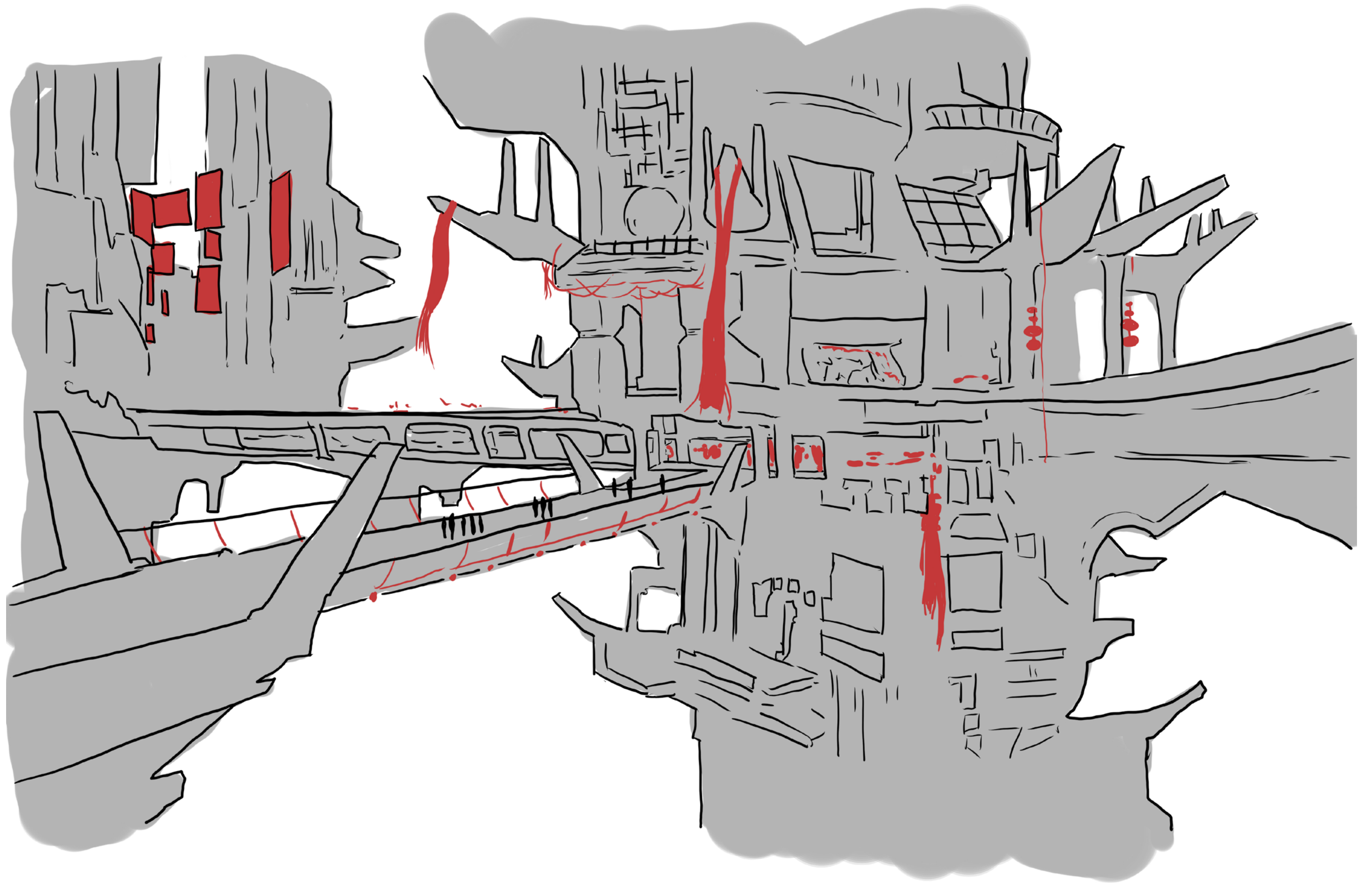


objecto uma descoberta, onde o percorrer transforma-se uma viagem extravagante.

Não-Identidade

Como a construção se transforma neste processo caótico, o planeamento também segue estas não-regras. A expansão é irregular e explosiva, segue o desejo da população e das suas necessidades. Apesar de não haver uma procura de identidade para esta cidade, a mesma acaba por criar a sua, distingue-se do resto pela sua multi-culturalidade. O que começou com uma perda de identidade através da aglomeração cultural, acabou por encontrar o seu carácter com a sua falta de organização estética; o caos transforma-se em ordem.





3.7 Cidade Módulo

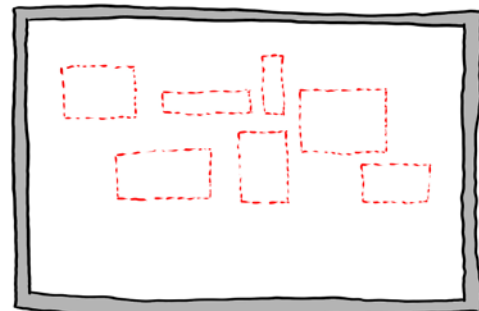
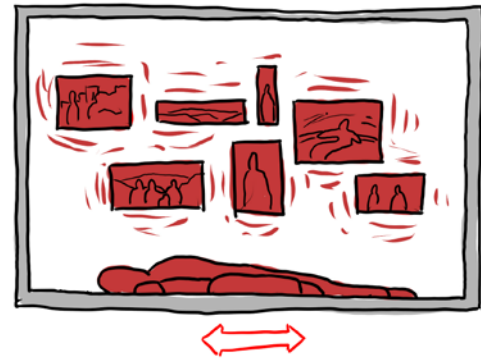
Tema chave: Mudança

As Memórias

A nossa casa é o nosso local de repouso, onde nos mudamos ao fim do dia para recarregar as baterias; estar com a nossa família, os nossos amigos e onde penduramos memórias nas paredes. A casa é feita para, e preenchida por nós e, com tempo cria-se uma laço único sobre este espaço. As paredes não mudam, mas o seu conteúdo muda conosco, conhecemos este espaço como se fosse uma extensão do nosso corpo, e tratamos dele como se fosse parte integrante da família.

A mudança de casa é como a morte de um familiar, as memórias aliadas a esta vão desvanecendo, sendo esquecidas, criando nostalgia e desejo de voltar a outros tempos em que as coisas eram mais simples. Uma mudança envolve a reconstrução das nossas memórias e desejos, assemelha-se à destruição parcial da nossa identidade. Por vezes este "reset" é bem vindo, mas na maioria das vezes é uma mudança obrigatória e indesejada, criando temporariamente um ruptura sobre o "eu".

Se a mudança é obrigatória, então que esta seja aliviada para os que assim o desejam, que parte de quem somos se retenha, que no fim do dia haja um lugar familiar para repousar, enquanto o resto se transforma.



muda o exterior

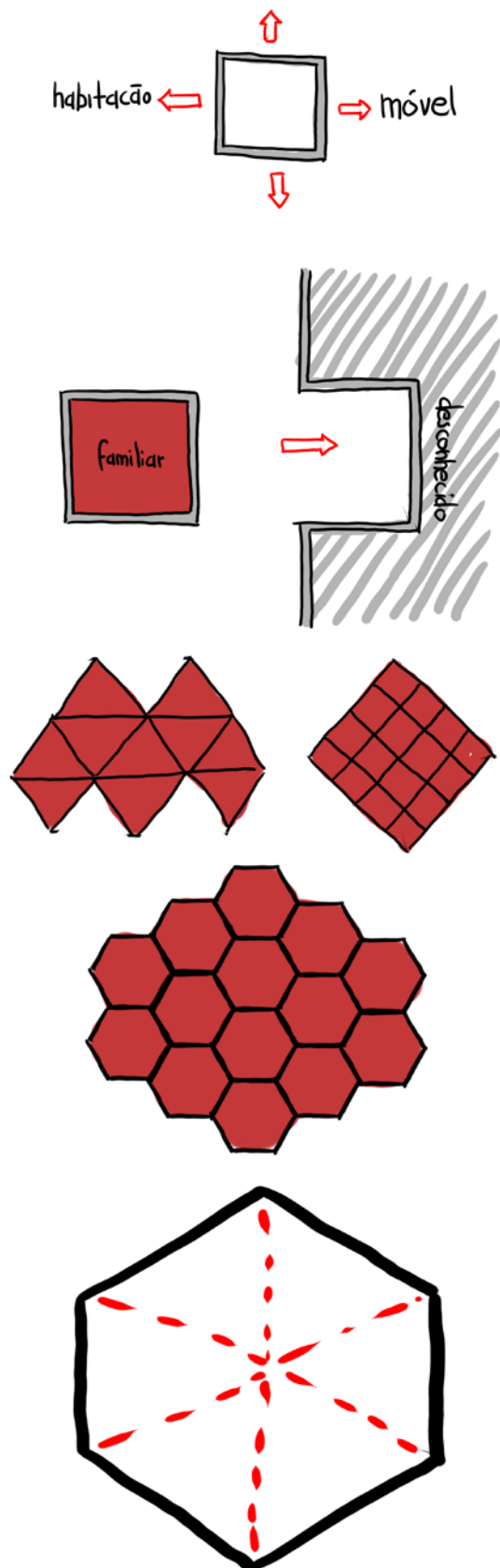


O Hexágono

A mudança é inevitável, mas as memórias retêm-se. Com a constante mudança de local, é necessário adaptar as habitações para esta nova sociedade; uma casa móvel, de estadia temporária, que permita uma maior flexibilidade no que toca à sua localização.

O Módulo transforma-se na solução para a mudança; uma habitação que encaixe e se possa adaptar a todo o lado, a múltiplas situações. Deste modo, se as circunstâncias mudarem, a habitação transforma-se com o indivíduo. As paredes mantêm-se, a paisagem muda, e continuamos com um lugar familiar para regressar no fim do dia.

Este módulo torna-se mais que uma forma que se move de lugar, pode ser aumentada ou reduzida, conforme o número de ocupantes e actividades, necessitando assim de uma grande flexibilidade de transformação e posicionamento. Analisando a divisão do espaço sobre um plano infinito, encontram-se três formas que se podem multiplicar infinitamente como se fosse um mosaico; o triângulo, o quadrado e o hexágono. Nestes três elementos, o triângulo consegue ser inserido nas outras duas formas (mínimo duas no triângulo e seis no hexágono) e por sua vez o hexágono, podendo ser dividido por seis triângulos equiláteros, têm também mais posições de encaixe entre si, permitindo uma maior flexibilidade de rotação horizontal (com seis posições), que o quadrado (com apenas quatro), para melhor aproveitamento de espaço e de luz. É assim, criado um módulo hexagonal, que pode ser dividido até seis elementos triangulares. Esta triângulação hexagonal permite não só uma



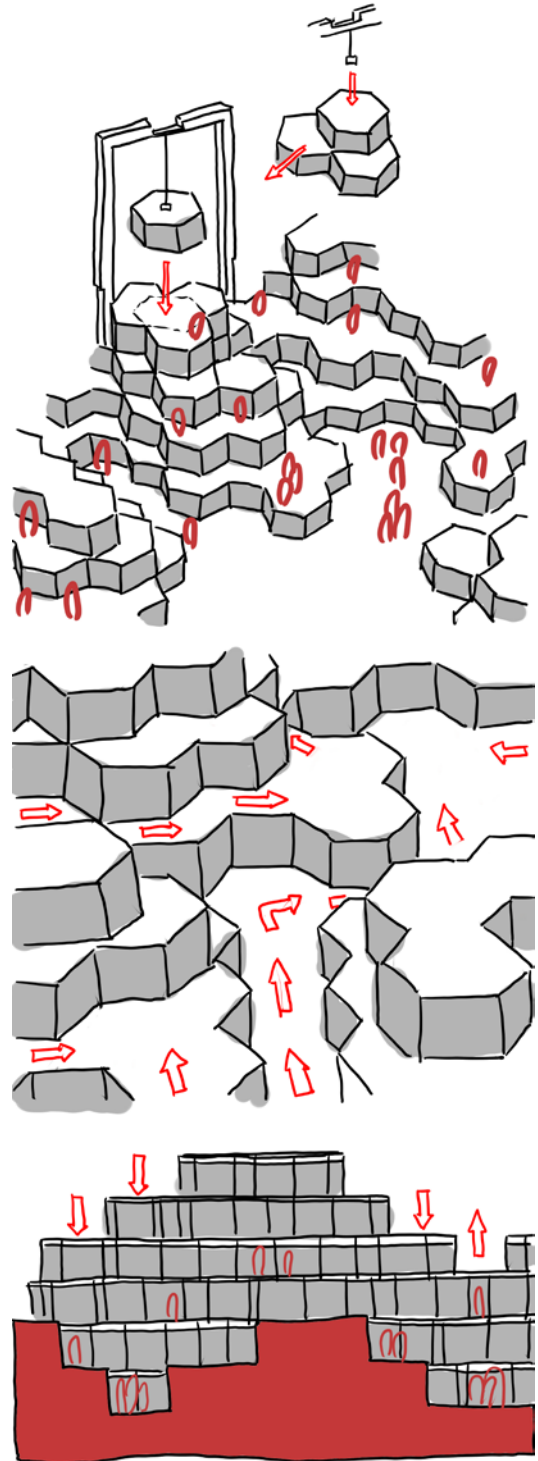
maior flexibilidade dos espaços, como uma melhor disposição horizontal e vertical, para aproveitamento de vazios, cheios, luz e escuridão.

Transformação

Para estes módulos e os seus conteúdos serem transportados, vários guindastres retractáveis são colocados ao longo da malha hexagonal para os transportar, criando uma imagem de uma cidade sempre em obras, sempre em mudança. Os módulos são então colocados e retirados com bastante facilidade, alterando a paisagem e a morfologia da cidade, os módulos moldam o mundo.

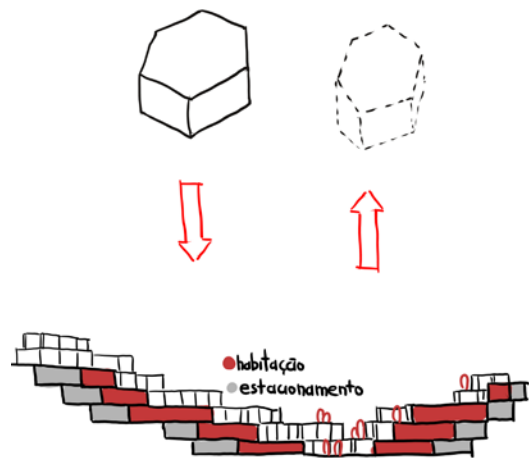
Esta constante transformação altera também os percursos e a infraestrutura da cidade, na base de cada módulo as canalizações são automaticamente ajustadas e as linhas de electricidade conectadas de forma a criar novos caminhos e a desligar antigos, na superfície novos caminhos com sinalização surgem, informando das alterações criadas nos percursos e na via, incluindo mapas que também são automaticamente ajustados a cada nova realidade.

Estas mudanças são maioritariamente automatizadas, executadas por inteligência artificial (IA), tendo assim relativamente pouca mão de obra, tornando a cidade bastante eficiente. A organização geral é gerada por um conjunto de regras, introduzidas à IA, que planifica através destas o melhor *layout* para a cidade.



Esta geração de espaços automáticos tem em atenção coisas como paisagem, praças e caminhos, criados facilmente através da subtracção, e a prédios e montes, criados a partir da adição. Quando é criado um monte através da adição de vários módulos, a camada interior da sobreposição é aproveitado para estacionamento ou para zonas que não necessitem de iluminação natural, removendo assim estacionamentos exteriores e desaproveitamento de luz natural.

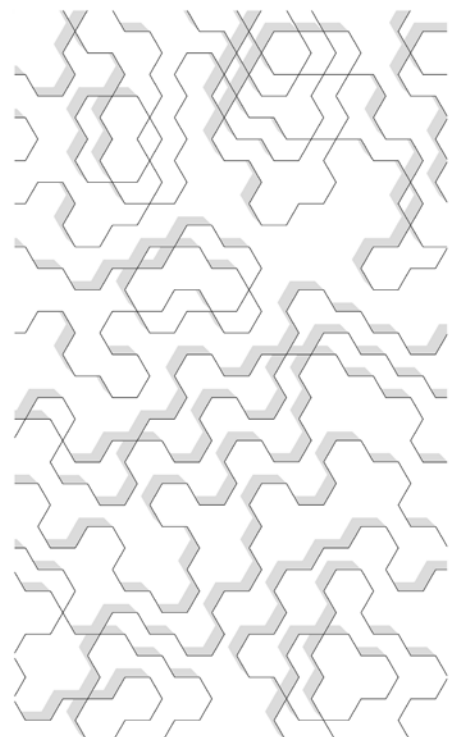
Assim temos uma cidade automatizada, eficaz e modular, que se transforma em conjunto com a sociedade e o indivíduo.



Adaptação

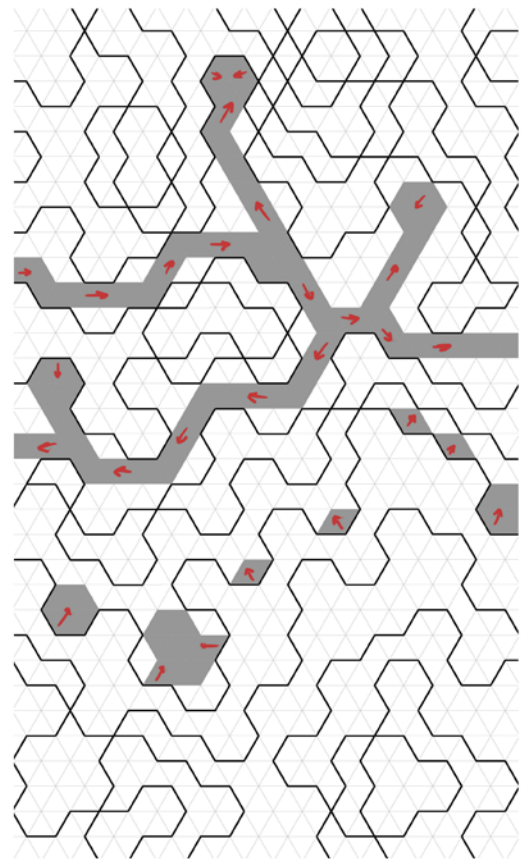
A sociedade desta cidade assemelha-se imenso a uma colmeia, onde as abelhas estão constantemente ocupadas a trabalhar, a voar de flor em flor, extremamente eficientes e eficazes através da forma hexagonal do favo, sempre dedicadas em prol da comunidade.

Devido à transformação constante do mundo que os rodeia, a robótica é um recurso extremamente utilizado nas operações da cidade; os carros, os guindastes, o policiamento, a sinalização e actualização dos mapas não têm mão humana, são conduzidos por IA, geridos por um computador central, que dita as regras da cidade e as suas prioridades. É através do automatismo e da máquina que a sociedade se consegue adaptar e acompanhar as mudanças, a robótica é já uma necessidade e não algo supérfluo.



Com a evolução da robótica, o homem vive com muita ajuda artificial, e a sua adaptação à realidade em constante mudança só é possível graças a este, tornando-se numa sociedade dependente da tecnologia. Apesar da sua necessidade óbvia do que a robótica lhes oferece diariamente, são pessoas mentalmente muito flexíveis, sendo deparadas regularmente com mudanças, conseguem adaptar-se a várias situações rapidamente, tornando-se pessoas com uma grande amplitude de conhecimentos e versáteis nas suas habilidades.

Apesar de serem extremamente apoiados pela tecnologia, não são óciosos nem deixam que esta controle as suas vidas. A utilização da mesma é puramente por necessidade, é um meio para um objectivo maior, a eficiência e a praticidade.



automatização da cidade

3.8 Cidade na Árvore

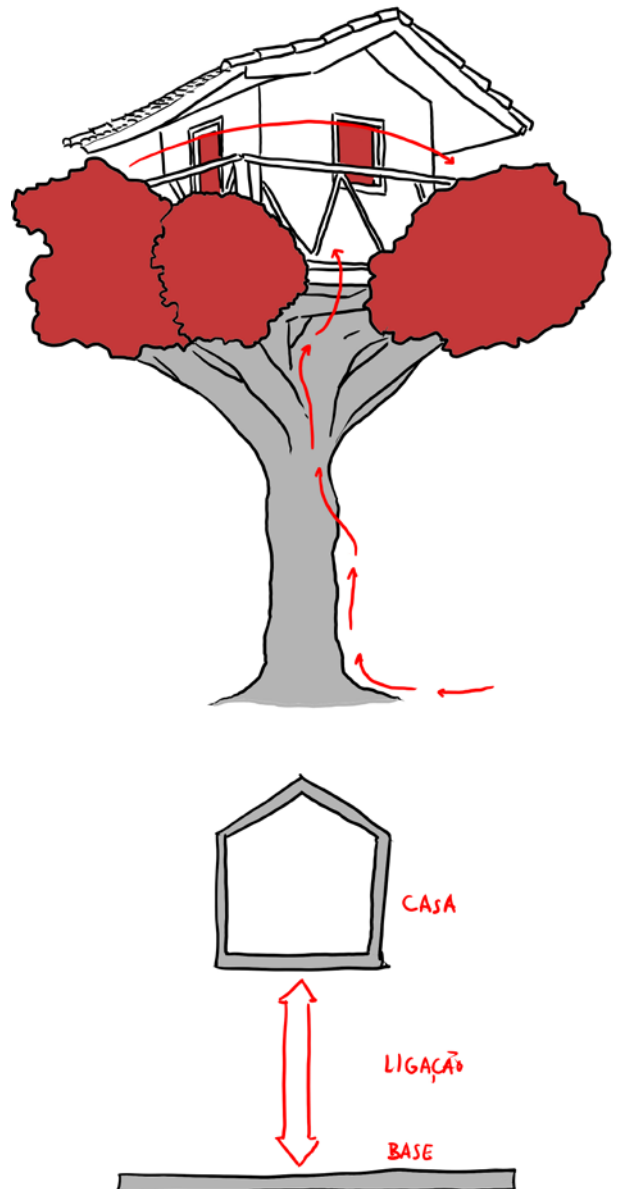
A Casa da Árvore

Grande parte das crianças, em certo ponto, sonharam em ter uma "casa na árvore", um local seu, uma base secreta onde deixam entrar apenas quem consideram amigo. Estas ideias enquanto pequenos, baseiam-se em conceitos como o secretismo, ser único, filtragem e vigilância.

Esta pequena construção geralmente bastante simples, encontra-se na copa da árvore, que nos envolve e protege, estando elevada do chão, o suficiente para que seja preciso uma escada para se entrar, limita o acesso, permitindo a entrada apenas a quem é selecionado.

A árvore transforma-se assim na fundação da casa, suporta-a e é sobre ela que é criada este pequeno espaço, transformando casa e árvore numa só entidade. O tronco transforma-se mais que um suporte, é o elemento de ligação entre chão e casa, da mesma forma à copa da árvore. Obtemos três planos importantes; o chão, base terrena onde qualquer pessoa pode caminhar, apesar da constante supervisão de quem se encontra no plano superior; o tronco, que muitas vezes também serve como base para a escada, será o plano intermédio, e o que suporta toda a construção; por fim temos o plano superior, partilhado pela pequena casa e pela copa, que têm uma vista privilegiada sobre a envolvente e que controla os planos inferiores.

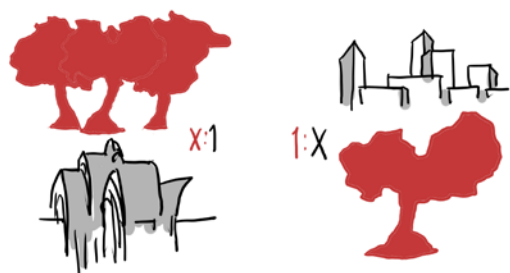
No meio de um arvoredo, esta árvore destaca-se, cria a sua própria identidade, deixa de ser apenas mais uma no conjunto e



torna-se na "casa da árvore". Ambas se tornam um marco, um objecto único e sagrado, distinto dos que o rodeiam.

Se olharmos para as obras de ficção, encontramos um conjunto de seres que utiliza este conceito para criar a sua cidade. Conhecidos como Silvan Elves (Elfos Silvanos), são uma raça da terra média, criada por Tolkien, estes seres têm duas cidades principais, Mirkwood e Lothlórien, Ambas são construídas em torno das árvores locais, aproveitando os seus ramos e raízes para suportar a cidade. Aqui as árvores e a casa transformam-se e complementam-se até não se conseguir distinguir as duas. Nesta obra de Tolkien a escala da casa da árvore foi aumentada de uma pequena construção de madeira suportada por uma simples árvore, para Mirkwood e Lothlórien, onde várias árvores e habitações se fundem criando um complexo conjunto de espaços e percursos surreais.

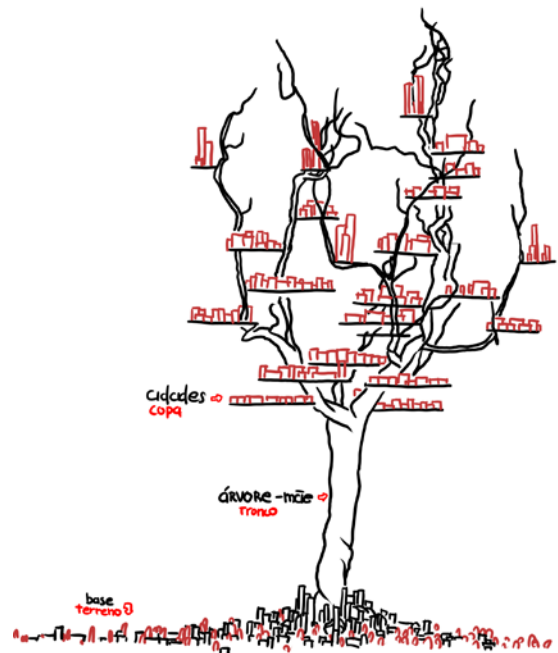
No entanto, esta sinergia entre casa e árvore pode ser explorada de múltiplas formas, dependendo do equilíbrio que fornecemos entre construção e natureza. Na casa da árvore temos um rácio equilibrado de um para um, nas obras de Tolkien, temos algumas habitações para múltiplas árvores, criando um rácio favorável para a natureza quando comparando o número dos dois elementos. Sobra-nos explorar o rácio onde temos uma árvore para múltiplas habitações.



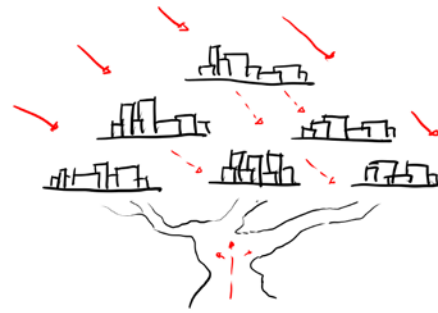
Metrópole Hierarquizada

Partimos do rácio de 1 para "X", uma árvore que suporta todas as casas e habitações aqui estabelecidas. Esta árvore será a árvore mãe, artificialmente construída, que suporta várias peças de urbanismo de várias cidades em cada ramo, criando assim uma multicidade através do conjunto destes fragmentos diversificados expalhados por toda a cidade mãe. Esse conjunto de vários pedaços de cidades permite obter uma amostra das várias metrópoles do mundo, e como estas se diferenciam na sua organização e arquitectura.

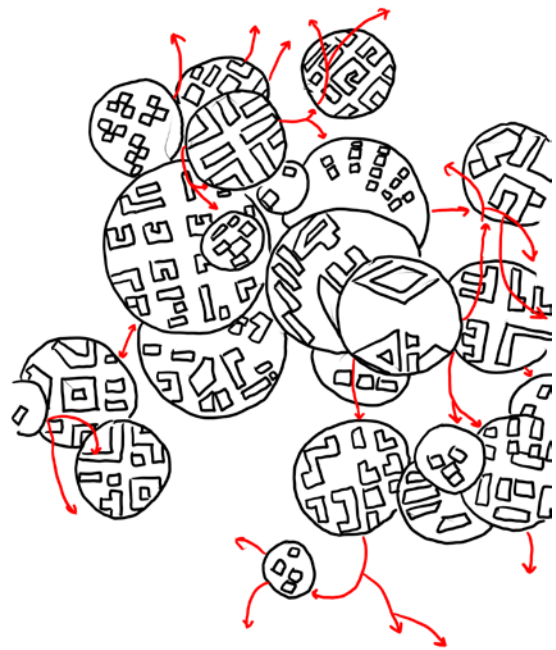
Estes pedaços são ordenados segundo uma hierarquia. A luz solar é escaça no interior, abundante no exterior da copa, deste modo, no entanto o interior detém um maior número de serviços devido à sua centralização. Podemos assim dividir cada fragmento localizado no interior da copa como sendo mais citadino, escuro, movimentado, caótico, barato, com imensos serviços e possibilidades, e o exterior sendo mais sub-urbano, iluminado, caro, calmo, cheio de recursos. No entanto, esta hierarquia não é só estabelecida do interior para o exterior como de cima para baixo, onde encontramos no topo habitações baixas, isoladas, onde cada casa ou empresa detém um terreno envolvente privado, tornando cada propriedade extremamente cara, no fundo encontramos habitação condensada, apartamentos e conjuntos de escritórios tornam-se comuns, combatendo por um pedaço de terreno e luz solar. Apesar de o fundo ser bastante mais preenchido que o topo, a construção tem um limite máximo de construção, de forma a não destruir a dispersão de luz interior, e a não sobrelotar.



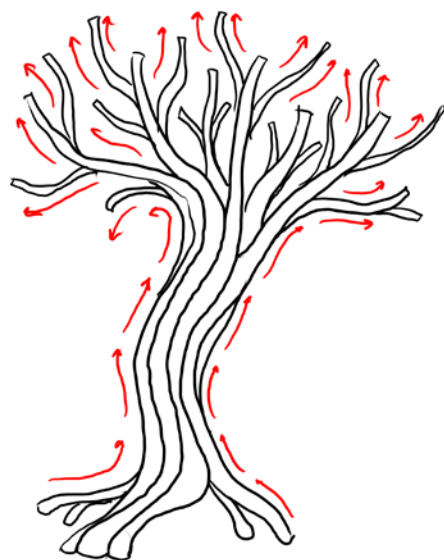
A luz natural é um recurso bem pago nesta cidade, de tal modo que apenas as empresas ou indivíduos mais influentes é que conseguem chegar a obter luz directa no exterior da copa, o resto da população recebe luz que é reaproveitada do exterior e reaproveitada para o interior, aproveitando assim casa bocado de luz exterior para iluminar o interior.



Devido ao agrupamento de indústrias no interior da copa, estas são extremamente supervisionadas, de forma a não emitir gases poluentes ou algo que venha a prejudicar os outros planos. Desta forma, as empresas são todas obrigadas a ser extremamente eficazes e limpas, removendo grande parte da poluição. Os sistemas de transporte são efectuados através de cápsulas que percorrem um tubo, este meio de transporte utiliza a corrente de água para fazer cada módulo percorrer o tubo até ao seu destino. Controlado de forma automática, permite uma distribuição rápida e automatizada. O conceito de estrada, vias e automóvel pessoal são destruídos; da mesma forma que como temos canalização de águas, saneamentos, electricidade, etc., temos também um fluxo de pessoas, também realizado por um tubo, que atrevesa a árvore como se fosse as veias deste organismo que transporta a seiva para onde é precisa.

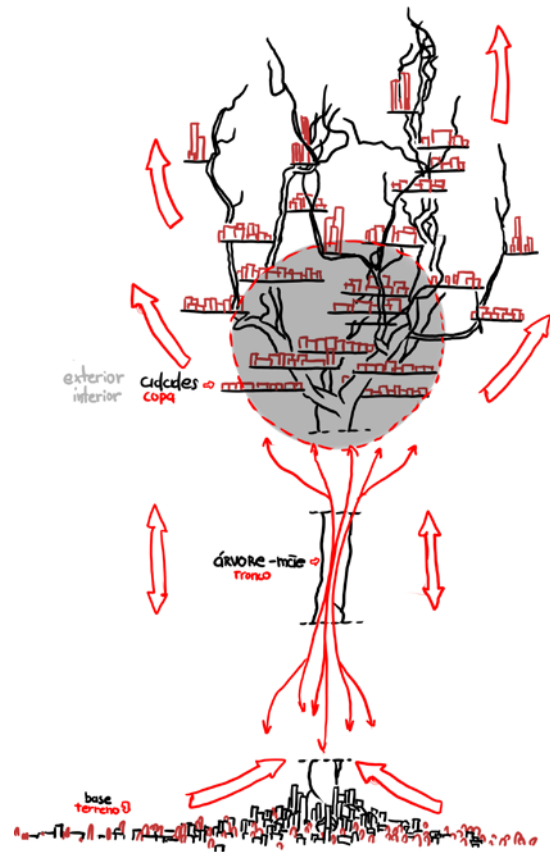


Para além da copa, temos também o tronco e a base, o tronco serve de ligação e supervisão de tudo o que entra e sai. É aqui que temos as empresas de serviços de transportes e exportações. A ligação entre base e copa é extremamente longa e apesar de o sistema de transporte ser igual ao da copa, este está separado devido à velocidade a que as capsulas colectivas circulam, é no topo do



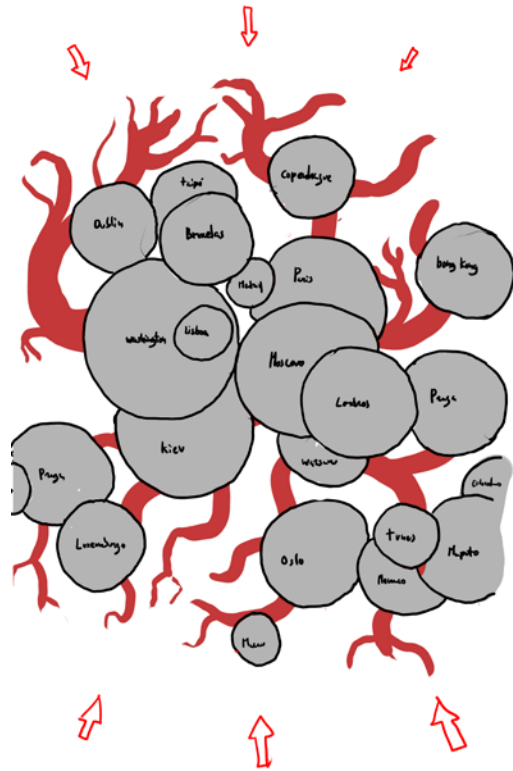
tronco que a troca entre os dois sistemas de circulação é feita. Na base encontramos maioritariamente empresas que se dedicam ao sector primário, onde encontramos poucas pessoas que se dedicam ao campo e raramente se deslocam à copa. Aqui temos um grande contraste com a situação vivida na copa. Aqui os serviços oferecidos são básicos, apenas suplementando as necessidades que aqui se vivem. É também aqui onde se encontram os hospitais de recuperação e reabilitação, muito próximos do fundo do tronco para uma fácil comunicação com a copa.

Obtemos assim quatro zonas distintas, a copa exterior que representanda o sub-urbano, a copa interior que representa as grandes metrópoles, o tronco que representa as vias de comunicação e transportes, e por fim a base, que representa o terreno.

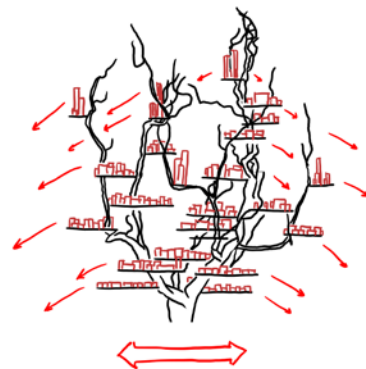


Multi-Cidade

Nesta cidade mãe, cada fragmento representa uma cidade, e cada um detém de uma arquitectura diferente. Aqui temos uma multi-cidade, um local onde temos vários pedaços da malha urbana copiados para um pequeno centro, criando assim uma cidade única e variada, onde a linguagem arquitectónica não é unificada por cidade, mas por zonas. A arquitectura exterior transmite a zona do mundo que esta representa, com duas excepções, a arborização de cada centro é obrigatório, através de árvores de medio e pequeno porte, e é necessário o aproveitamento máximo das energias renováveis, especialmente a energia solar e a eólica, independentemente da sua localização na copa. Isto transforma algumas cidade, Hong Kong ganha mais árvores, Londres ilumina-se, Las Vegas é recebe na sua paisagem ventoinhas eólicas e painéis solares.



Apesar de todas as casas terem que respeitar certas normas para se inserirem na cidade em que estão, estas tentam aproveitar o máximo da sua localização única, o topo de uma árvore. Aqui a paisagem torna-se um grande foco, tanto através das janelas, como na decoração; grandes espelhos são geralmente encontrados nos apartamentos, que expandem a paisagem e aproveitam ao máximo a luz natural que é tão cobiçada.



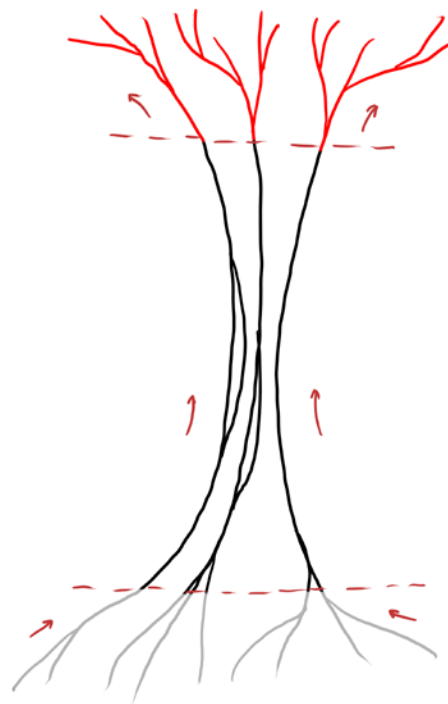
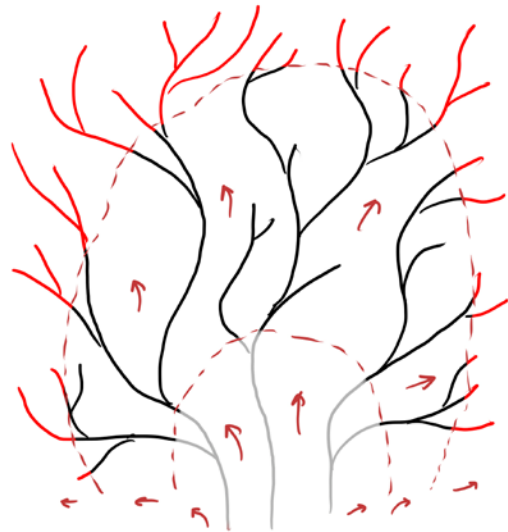
Pirâmide social

Com a hierarquia do planeamento obtemos também uma hierarquia social visual através da localização da sua habitação. A copa é estratificada, mas a posição não é fixa eternamente, é possível subir e atingir novas alturas, aqui o papel de um cidadão na sociedade e o quanto este contribuiu para ela, determina a sua posição na sociedade.

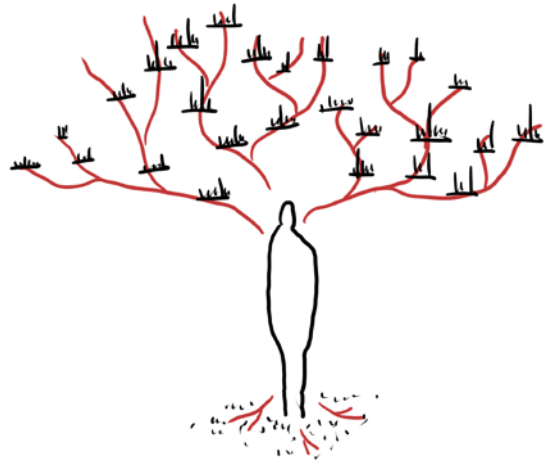
O trabalho de cada cidadão e em que ele contribui também está dividido, a Base representa o trabalho da terra e recursos naturais, o tronco serviços de suporte e comunicação, e a copa indústrias e desenvolvimento de tecnologias.

Da mesma forma que funciona a copa, também a base e o tronco são estratificados. Na base, os cidadãos centram-se em volta da base do tronco de forma a facilitar a transição de produtos para a copa, focando aqui as maiores empresas do sector primário. No tronco temos dois pontos entre os quais este fornece uma ligação, a base, onde o trânsito é bastante simples, preocupando-se maioritariamente apenas com as importações e exportações, e a copa, onde a complexidade de fluxos e ligações são extremamente complicadas e precisam de ser constantemente monitorizadas para que a cidade não pare, deste modo também aqui há uma centralização dos recursos humanos no topo do tronco.

Esta estratificação da sociedade e dos papéis de cada um, fornecem um papel claro sobre cada cidadão. Cada indivíduo tem uma cidade adequada ao seu estilo de vida, ou um terreno onde possa trabalhar, perto do chão e da segurança da terra. Apesar do controlo



sobre cada cidadão sobre o que fazem, é dada a cada um a liberdade do que deseja fazer, apenas é desejado que este contribua o máximo no papel que tem a desempenhar nesta árvore-cidade. Assim, esse conjunto de vários pedaços de cidades e actividades permite agrupar múltiplas pessoas com objectivos diferentes. A divisão cria opções que se transforma em liberdade de escolha.

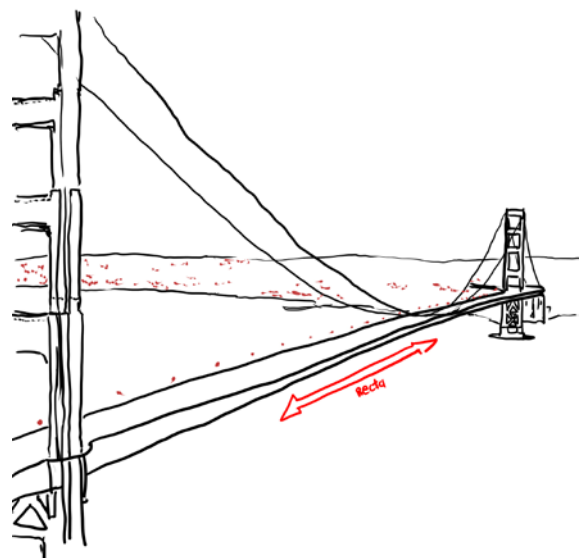


3.9 Inter-Pontes

Ligações

Hoje em dia, um país para ser economicamente bem sucedido, não pode viver fechado sobre as suas fronteiras, precisa de importar e exportar, criar rotas e fluxos de comunicação com o exterior. Estas ligações são efectuadas por terra, mar, ou ar, utilizando mecanismos como estradas, aviões e navios. Um objecto para percorrer de um ponto A a B, por vezes passa por vários meios durante uma viagem, tendo um percurso muito pouco rectilíneo e directo. Apesar da globalidade em que vivemos, a distância e a viagem ainda é tão exaustiva como derivativa. Viajar de Lisboa a Berlim de automóvel constitui numa aventura ainda um pouco arriscada que nem todos se atrevem a realizar. O mundo é cada vez mais global, no entanto, a proximidade continua muito relativa e as viagens demoradas devido à morfologia do terreno, forçando a ter que usar linhas aéreas para atravessar grandes áreas.

O maior símbolo de ligação entre dois pontos é a ponte, que mais que uma estrada, é uma ligação que atravessa obstáculos e procura o caminho mais recto e directo, geralmente atravessando de uma margem a outra de uma forma extremamente eficiente. As pontes têm, no entanto, duas grande desvantagem, a sua construção é dispendiosa e demorada, e quanto mais comprida esta é, mais complicado é de a estabilizar e segurar. No entanto com a evolução da tecnologia, e a descoberta de novos materiais e técnicas, cada vez este processo é mais rápido e eficaz, e a cada vez a distância coberta por pontes é

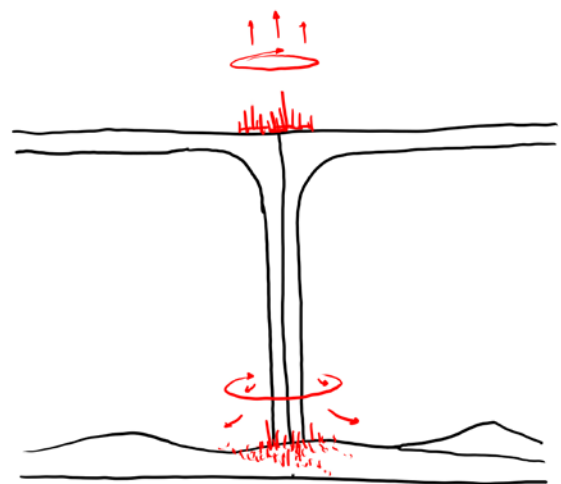


maior. Ainda que muito improvável, imaginemos realmente ligado por uma via superior à autoestrada, de tal modo linear e directa que permita chegar em tempo *record* ao destino desejado.



Dois planos

A criação de pontes inter-cidades que as liga transforma a paisagem da metrópole e o seu funcionamento. As pontes, estando elevadas do solo, criando uma teia de comunicações aéreas, precisa de um ponte de ligação entre esta e o solo, que por sua vez funciona também como um local de aglomeração de serviços, distinguindo assim habitações e indústrias, vida profissional e vida pessoal. Estes pontos de aglomeração tornam-se em torres de ligação, pontos de extrema importância e o seu funcionamento torna-se o pilar de cada economia. Estes centros ganham uma importância superior ao país ou cidade em que estão localizados, as fronteiras de cada tornam-se menos importantes, servindo apenas como fronteiras diplomáticas.

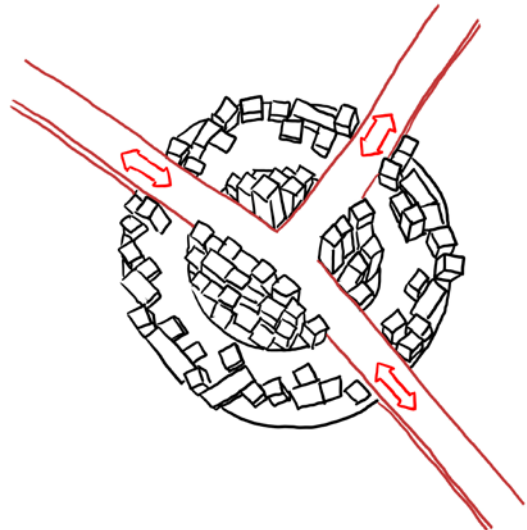


O fluxo nas pontes, no entanto, são hierarquizados de acordo com a sua relevância, da mesma forma que as estradas de um país, criando desta forma pontes primárias, secundárias e locais.



Esta rede transforma-se no suporte de todas as empresas e indústrias, de tal modo que cria uma divisão clara em planos sobre habitação e serviços. Todas as habitações organizam-se sobre o solo, próximas de cada torre, as indústrias procuram organizar-se nas intersecções das pontes, onde as torres estão

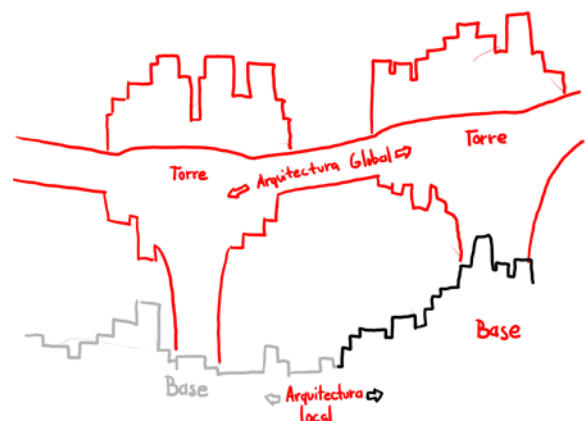
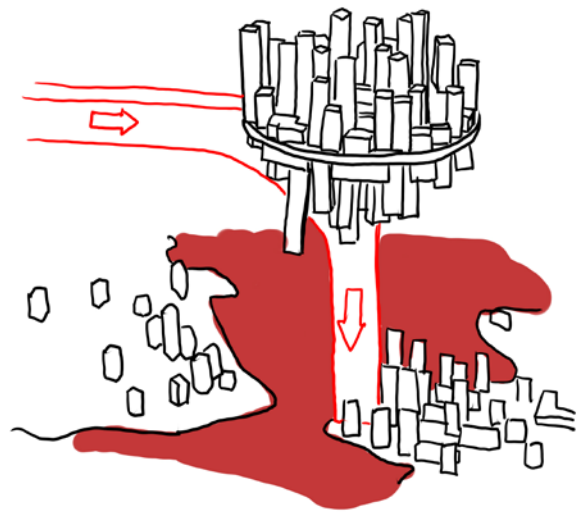
localizadas. As torres controlam tanto o tráfego inter-cidades como o tráfego do solo, aéreo, aviões levantam e aterram nas torres, estabelecendo uma segunda rede aérea entre torres. Apesar da divisão entre serviços e habitação, ainda há alguns que colocam o seu estabelecimento na base, por exemplo, serviços de saúde e restauração colocam-se próximos da população devido à necessidade de proximidade da população.



Global e Local

A aproximação de culturas através das pontes cria uma aproximação e importação cultural que transforma as cidades. No entanto os dois planos criam uma identidade própria. A cidade na base mantém a sua imagem própria, a sua cultura e individualidade; no topo, devido à importância de se ser imparcial e profissional, a arquitectura procura ser limpa e internacional, intemporal até.

Deste modo mantém-se a identidade de cada local, atraindo turistas e comércio regional sobre a base da cidade. Cada base é diferente e única, mudando conforme a morfologia e cultura da cidade em que esta está inserida. A torre e toda a arquitectura inserida nesta, consiste numa arquitectura global e profissional, todos partilham uma arquitectura e distribuição semelhantes, mudando apenas no tamanho e nos serviços que proporcionam. A arquitectura da base demonstra-se então local, os interiores são focados em ser confortáveis, únicos e espaçosos no exterior não encontramos habitações com muitos pisos para não saturar o solo. No topo da torre, encontramos o



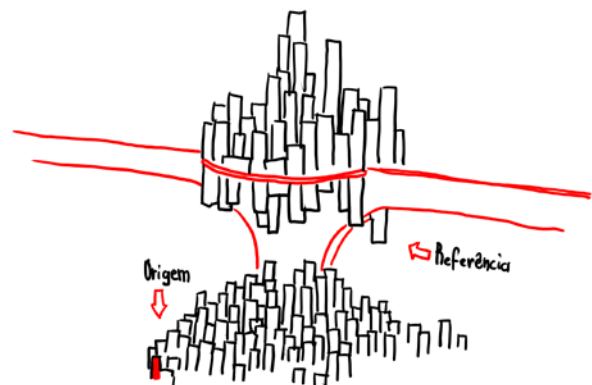
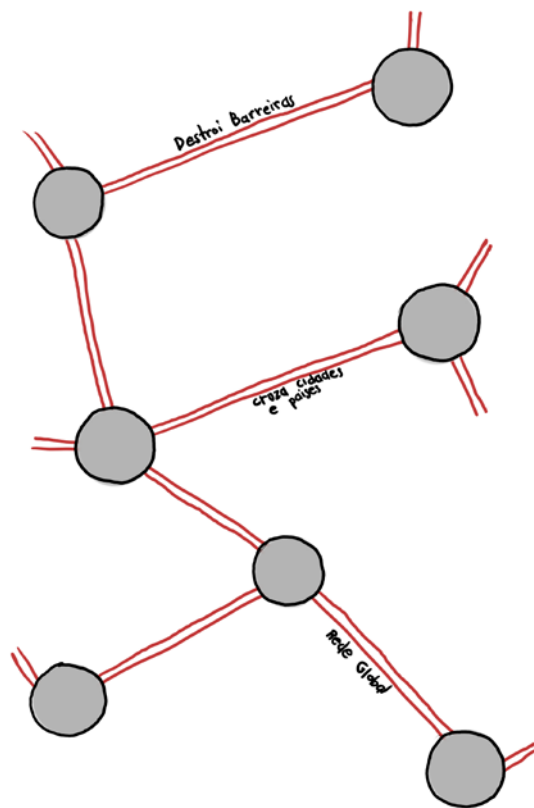
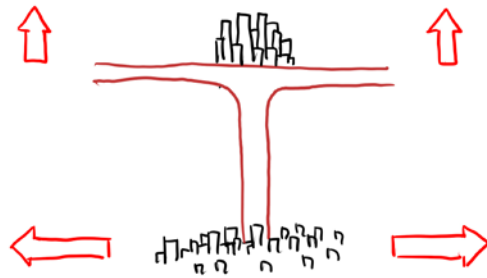
oposto, edifícios altos, industriais, funcionais e práticos, onde a rapidez e eficiência são a palavra de ordem nesta arquitectura global.

Reavaliação de Fronteiras

Com a rápida transmissão de valores entre cidade e países, teremos economias verdadeiramente globais, cada cultura e religião aceites e toleradas mundialmente, as cidades e os seus cidadãos pertencem ao mundo e à liberdade de circulação, os países sentem-se assim obrigados a abrir as suas fronteiras para se manterem competitivos. A importância de fronteiras é esbatida sobre a livre circulação que esta teia de pontes fornece, sendo substituída pelo alcance de cada torre. A rede de pontes pertence ao mundo, e o terreno em que estas torres se apoiam são das pessoas que nele vivem. Conquistar um pedaço de território torna-se irrelevante, no entanto, criar novas tecnologias e productos torna-se fulcral para se manter competitivo e importante.

Desta forma, quando um cidadão pergunta a outro de onde este vem, responde sobre a torre em que habita, e não o país. A ideia de nacionalismo desaparece; cada cidadão sente-se envolvido a uma escala mundial e não nacional. Isto faz com que cada torre tenha um nome próprio, muitas vezes aproveitando o nome em que foram originalmente construídas; Torre Lisboa, Torre Cairo, Torre Luanda.

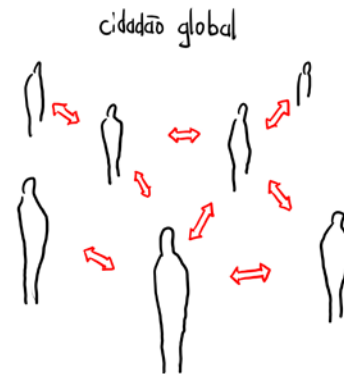
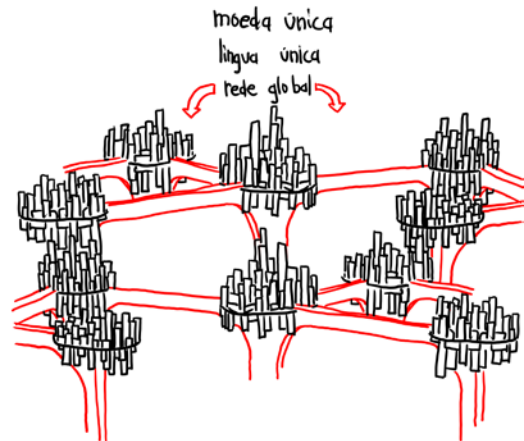
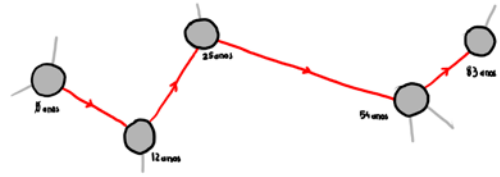
Devido à facilidade de circulação entre torres, é normal um cidadão ao longo da sua vida ter vivido sobre várias torres; o local onde



nasceu não ser o local onde se cresce, vive e morre.

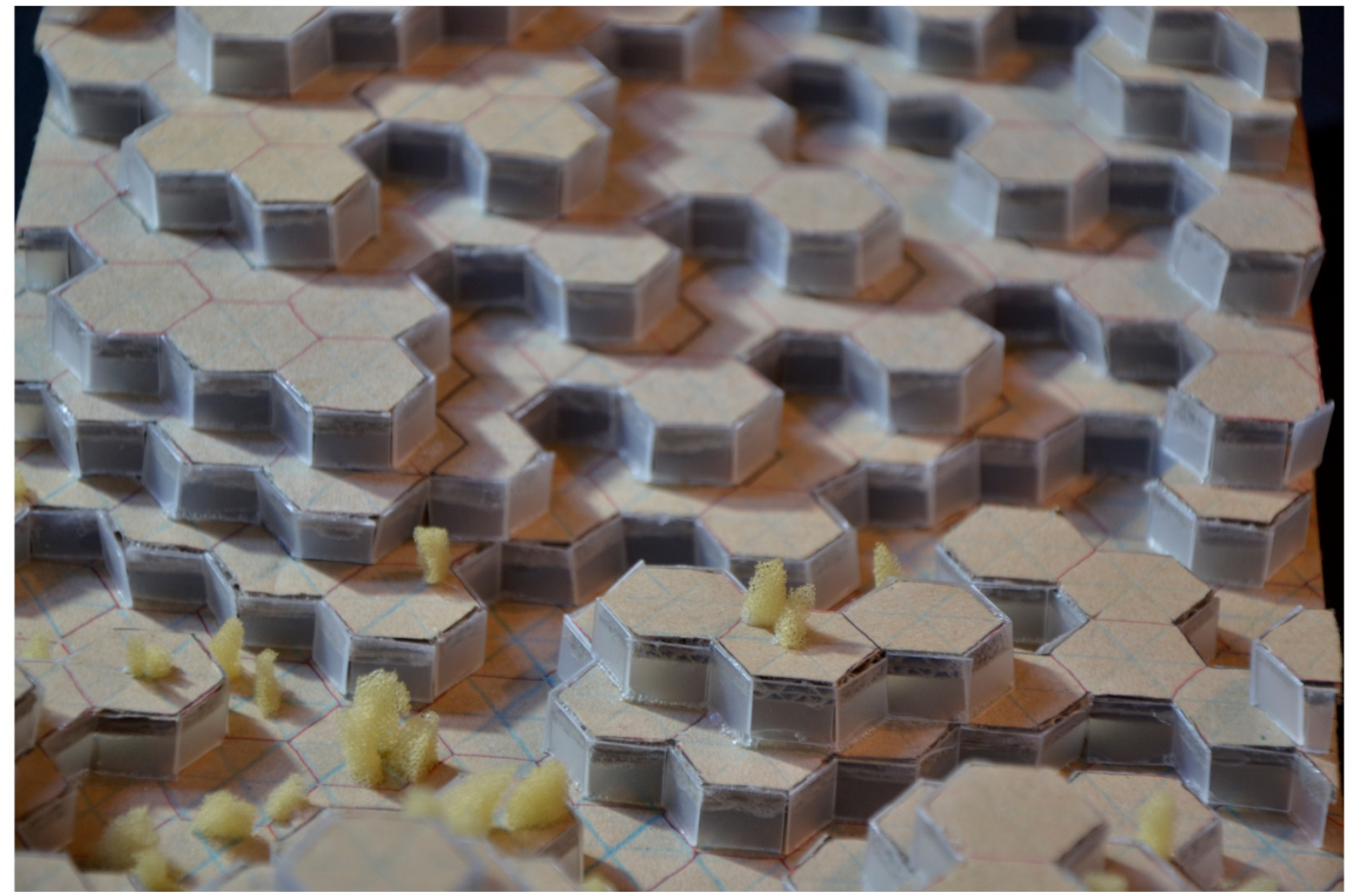
Assim, como a União Europeia, procurou o euro para facilitar as transições, uma nova moeda mundial seria criada, necessária devido à rapidez e à necessidade de efectuar trocas, regulada por um conselho mundial estabelecido, com representantes de cada torre. As leis seriam globais e transparentes, tendo apenas detalhes únicos locais que apenas seriam aplicados apenas na base de cada torre, evitando problemas de comunicação e discriminação durante transacções. O mundo seria tratado como um país único. A escala de país seria transposta para a escala internacional. Uma única língua global seria adoptada, a língua global seria então primária, nascida da necessidade de entendimento entre todos, e a original de cada torre seria tornada secundária, ensinada nas escolas e desenvolvidas para os cidadãos que as desejassem aprender.

Com o movimento rápido de ideias e cultura, a sociedade torna-se tolerante e sem preconceitos, criando assim o verdadeiro cidadão do mundo.

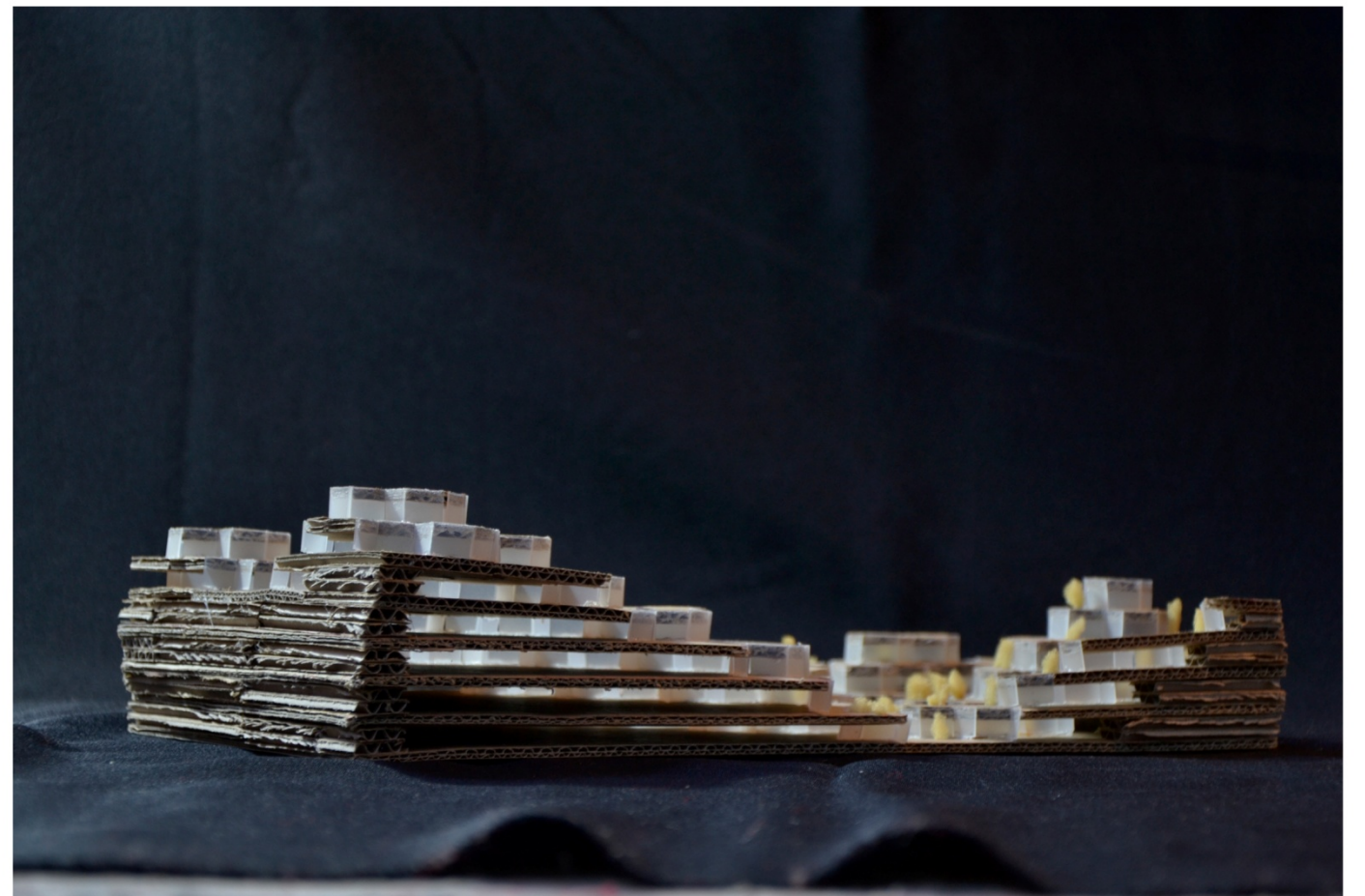
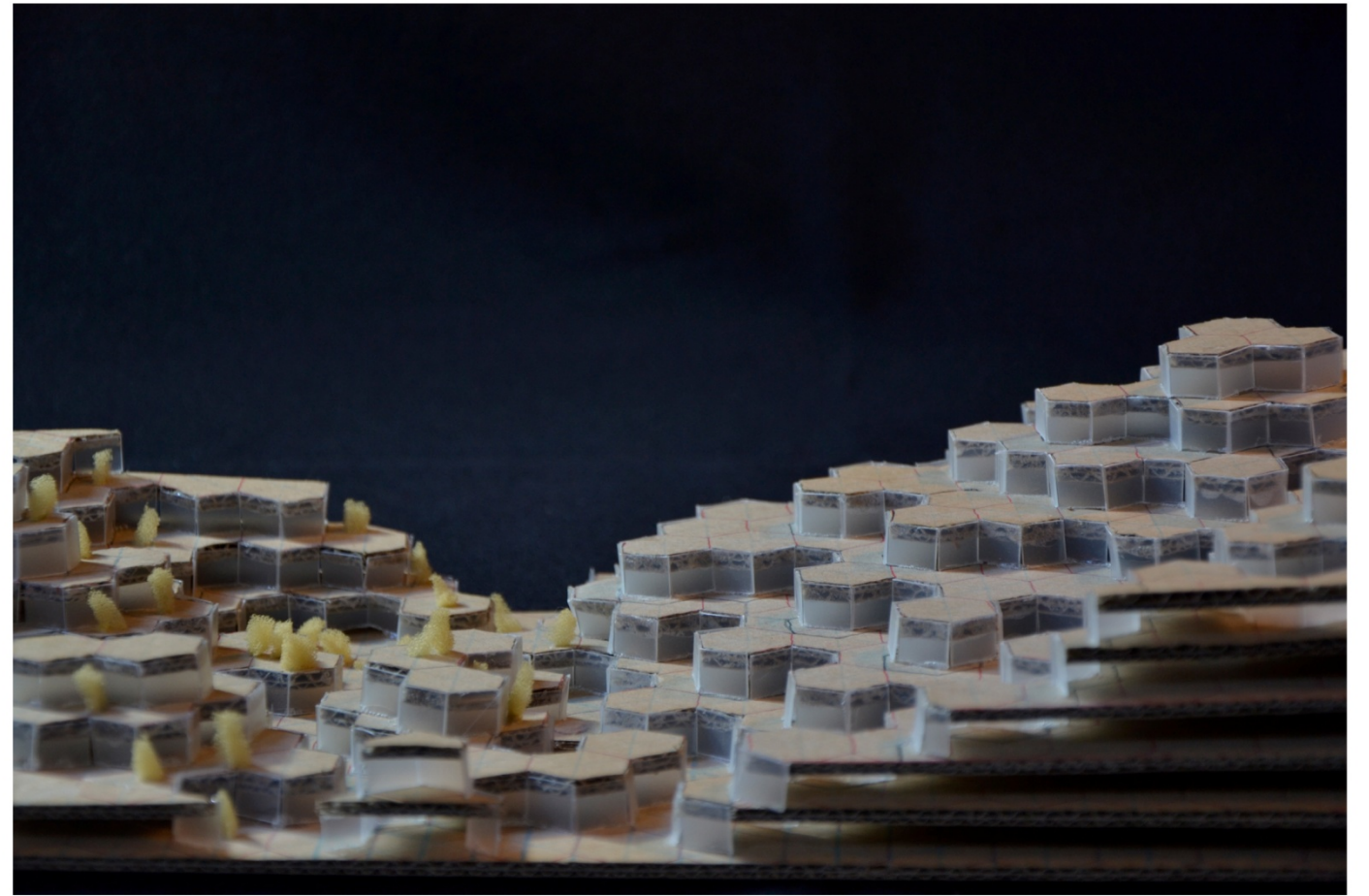


Capitulo 4

Materialização Utópica



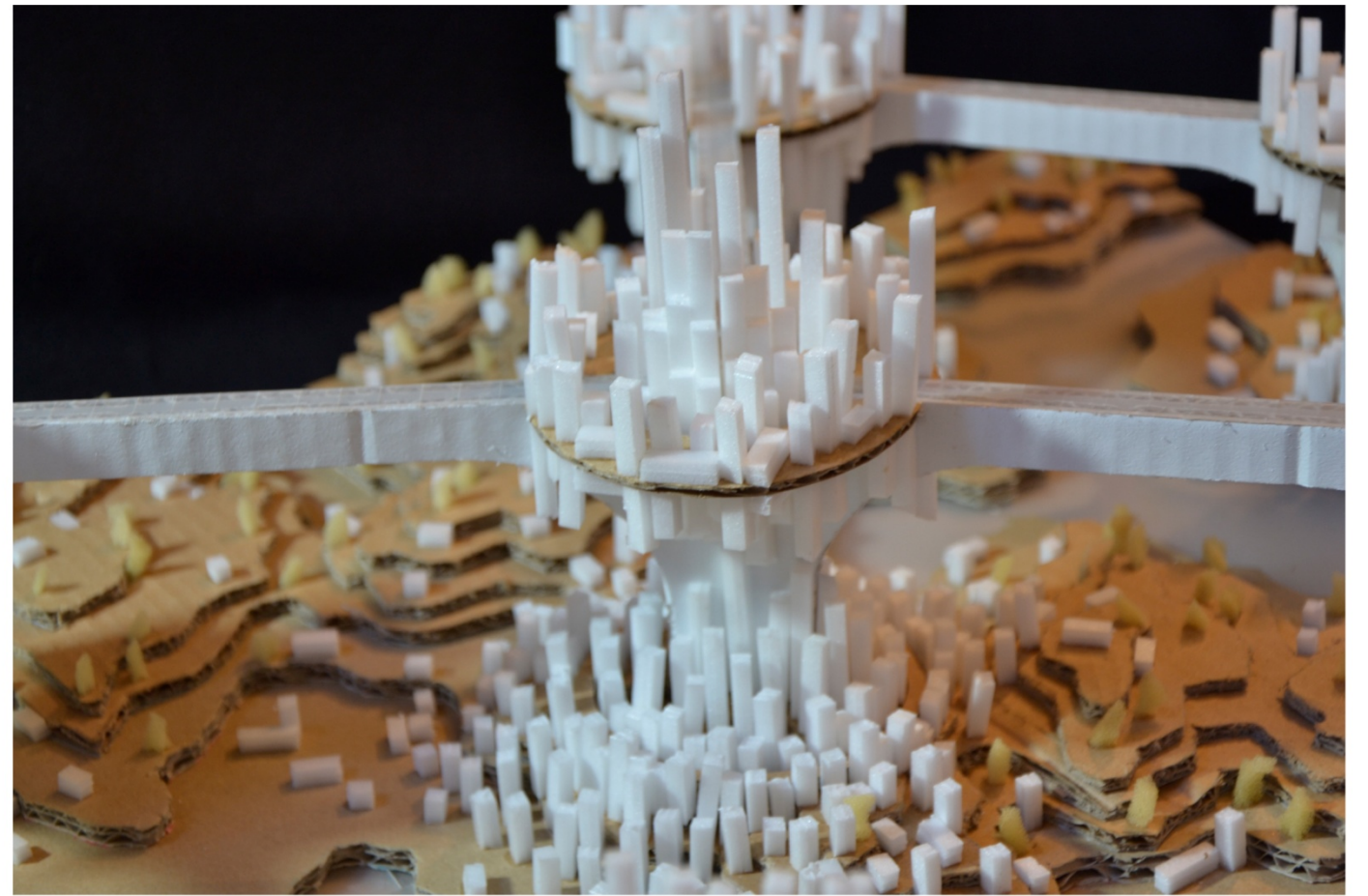
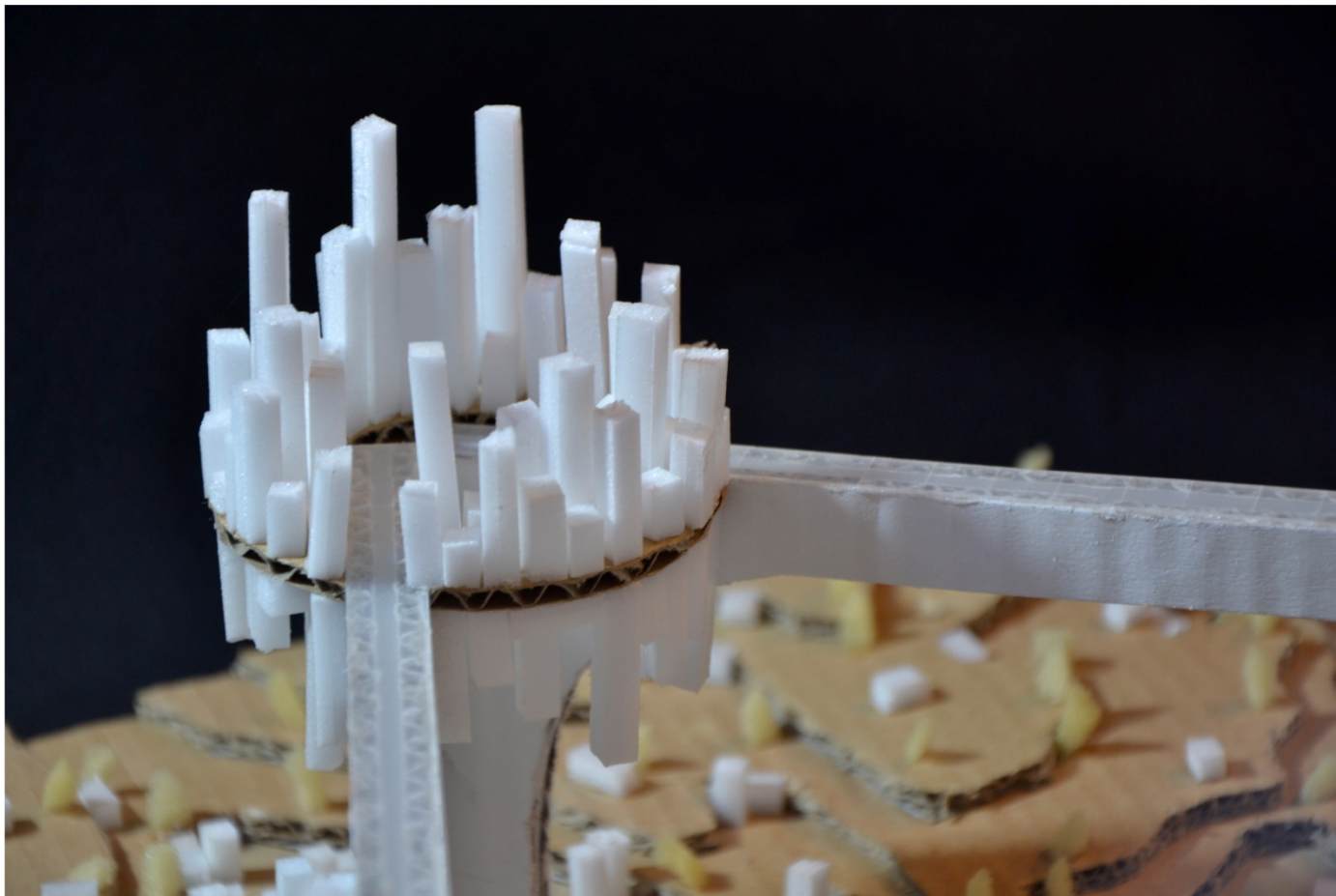
Maquete Hexágono











5. Bibliografia

ÁBALOS, I.; y HERREROS, J. - Técnica y arquitetura en la cidade contemporánea, 1950 - 1990. Madrid: 1992

AMENDOLA, Giandomenico - La Ciudad Postmoderna. Madrid: Celeste Ediciones, 2000.

AUGÉ, Marc - Não-Lugares. Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade. Paris: Editora du Seuil, 1992.

DELEUZE, Gilles; GUATARI, Félix - Rizoma. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

CHOAY, Françoise - L'urbanisme : utopies et réalités. Paris: Éditions du Seuil, 1965.

CALVINO, Italo - As cidades invisíveis. Lisboa: Editorial Teorema, 1993.

DUMONT, R. - La Utopía o la muerte. Madrid: Villalar, 1978.

KOOLHAAS, Rem - Três textos sobre a cidade. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2010. (trad. Luís Santiago Baptista).

LANDRY, Charles - The Creative City. A toolkit for urban inovators. 2ndEdition. London: Earthsacan, 2008. ISBN 978-1-84407-598-0.

MONTANER, Josep Maria - Depois do movimento moderno. Arquitetura de segunda metade do século XX. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001. ISBN 84-252-1828-4.

MONTANER, Josep Maria - Las formas del siglo XX. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2002.

RICOUER, Paul - Ideologia e utopia. Lisboa: Edições. 70, [imp.1991].

VIRILIO, Paul - Cibermundo: a Política do Pior. Lisboa: Editorial Teorema, Lda.,2000.

Filmes

"2001: Odisseia no Espaço" (1968)

"Metropolis" (1968)

"Guerra das Estrelas" (1977)

"Blade Runner" (1982)

"Tron" (1982)

"Robocop" (1987)

"Akira" (1988)

"Desafio Total" (1990)

"12 Macacos" (1995)

"Matrix" (1999)

"I.A. - Inteligência Artificial" (2001)

"O Senhor dos Anéis" (2001)

"Relatório Minoritário" (2002)

"Equilibrium" (2002)

"Eu, Robot" (2004)

"Wall.E" (2008)

"A Origem" (2010)

"Jogos Vorazes" (2012)

"Divergente" (2014)

Séries de Televisão

"Neon Genesis Evangelion" (1995)

"Cowboy Bebop" (1998)

"Firefly" (2002)

"Fringe" (2008)

Video-Jogos

"Final Fantasy" (1987)

"Deus Ex" (2000)

"Halo" (2001)

"Killzone" (2004)

"Assassin's Creed" (2007)

"Bioshock" (2007)

"Remember Me" (2013)

Referências Web

<http://www.failedarchitecture.com/game-over-for-architects/>

<http://architizer.com/blog/how-video-games-use-architecture/>

<http://archvirtual.com/2013/02/09/the-importance-of-architecture-in-video-games-and-virtual-worlds/>

http://www.gamasutra.com/view/feature/131352/designers_notebook_the_role_of_.php?print=1

<http://www.crytek.com/blog/gaming-meets-architecture-with-enodo-and-cryengine-3>

http://www.spacetimeplay.org/stp_introduction.pdf

http://www.reddit.com/r/gamedev/comments/18bakc/the_importance_of_architecture_in_video_games/

<http://procworld.blogspot.com.au/search/label/Procedural%20Architecture>

Lista de Figuras

Todas as Ilustrações acompanhadas pelo texto são da autoria do autor, Pedro Samuel Farinha Martins, criadas entre 2014 e 2015

